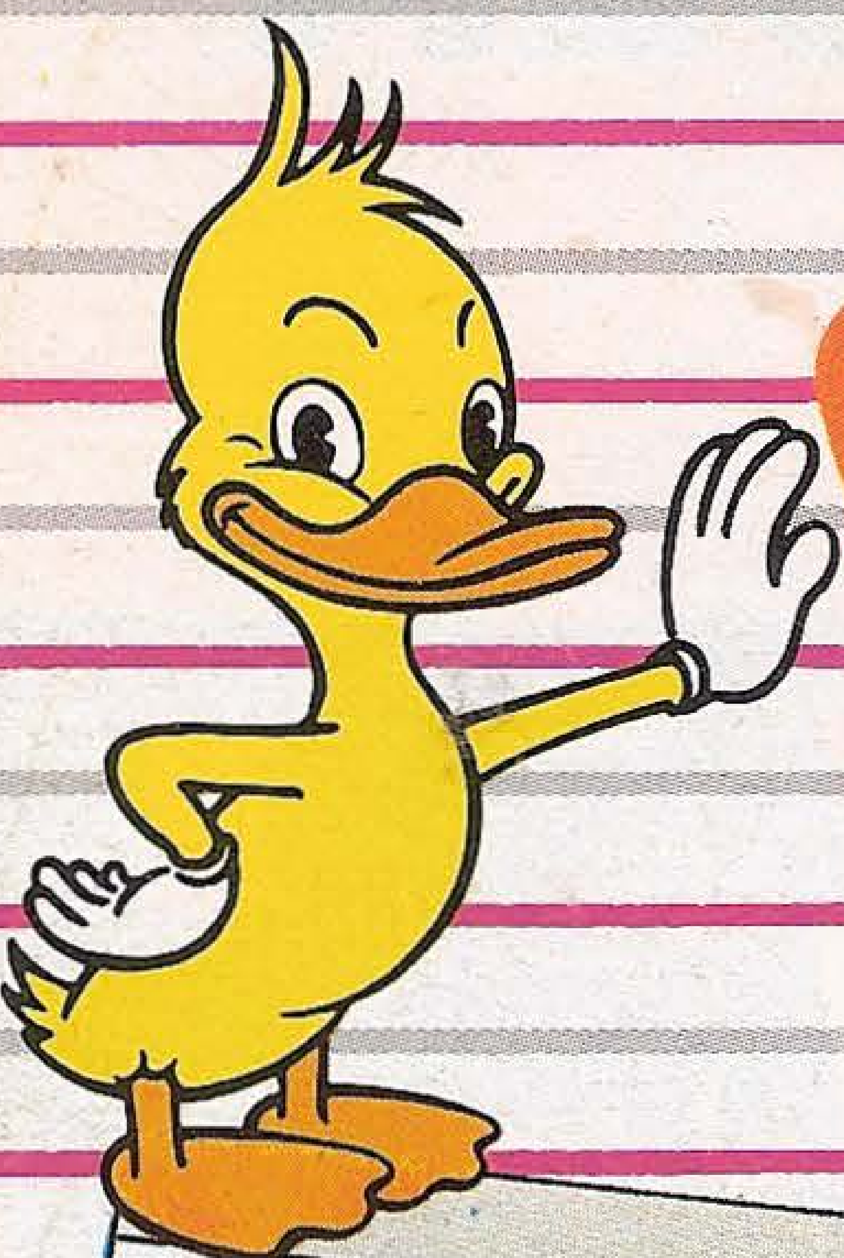
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER
Una pubblicazione della J.*soft* editrice

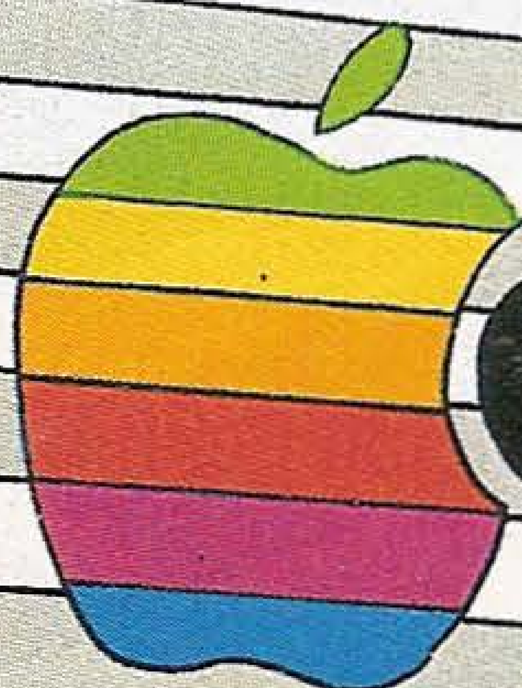
L. 1.000

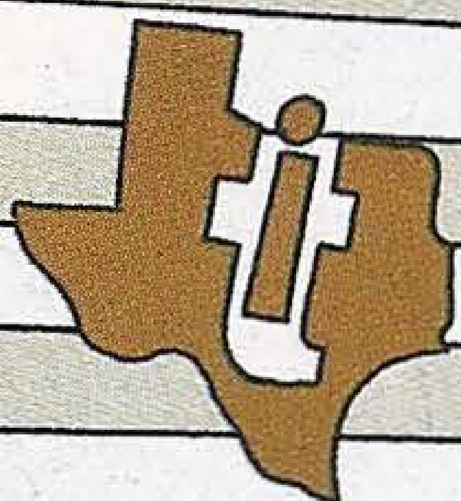
PAPER soft

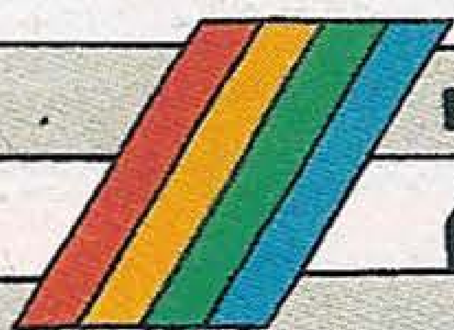


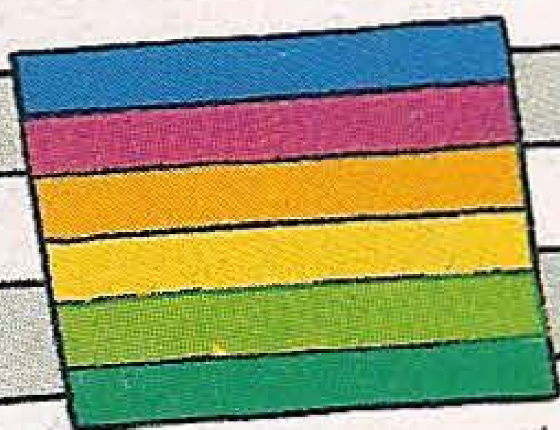
sped. in abb. post. gr. II/70

Anno I - N° 2
22 giugno 1984









EDITRICE J.soft

SONO IN EDICOLA



Possiedi un Sinclair Spectrum
o uno ZX81 e vuoi saperne di più?
Vuoi disporre di nuovi programmi, giochi
e idee per utilizzare al meglio il tuo piccolo gioiello?
Corri in edicola e acquista SUPERSINC per dare
una nuova carica al tuo home computer.
SUPERSINC, in edicola tutti i mesi, è la rivista nuova
e indispensabile per chi possiede un computer Sinclair.

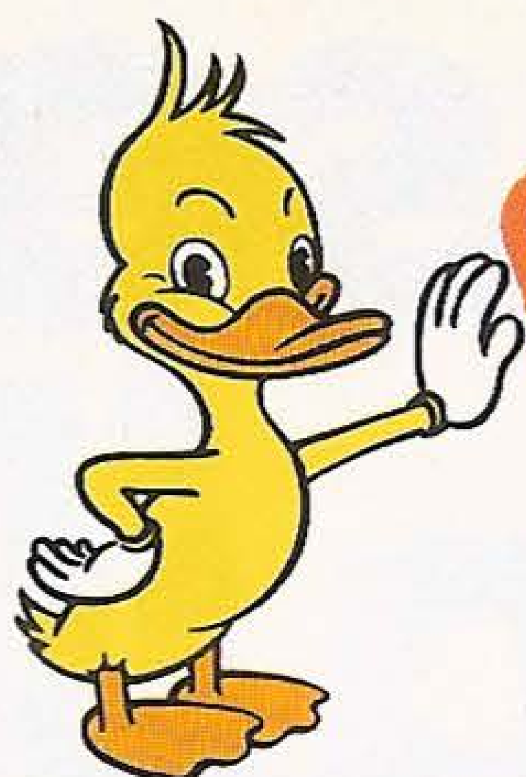
SUPERVIC è il "carburante"
per il tuo VIC 20 e il tuo C 64.
SUPERVIC è la nuova rivista pensata
e realizzata per utilizzare ancora
meglio il tuo personal computer.
SUPERVIC ti propone, ogni mese
giochi, utility, software tools, notizie,
prezzi. E tante idee nuove! Il pieno di software
si fà in edicola con SUPERVIC.

J.soft®

Un marchio di TechnoClub s.r.l.

Via Rosellini 12, 20124 Milano tel. 6880951 TLX 333436

...Idee nuove per il tuo personal.



PAPER soft

J.soft s.r.l

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 6888228

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Riccardo Paolillo

REDAZIONE
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luigi Chiesa
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

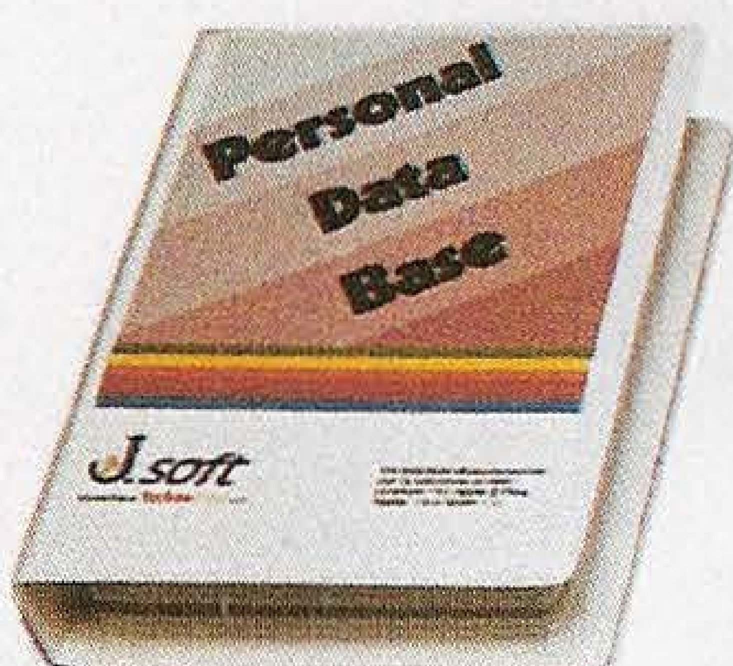
STAMPA:
Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO
Tel. (02) 4988066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000

con J. soft per il tu

Personal Data Base
Cod. CJSGA01 L. 58.000
J.Soft - Floppy disk per Apple //e, Apple //c



Il programma che ha fatto conoscere agli utenti Apple italiani quanto è semplice e utile il data base.
J.soft presenta una nuova versione, potenziata e aggiornata, di questo famoso programma:
Il PERSONAL DATA BASE della J.Soft è "cresciuto" con Apple: sistema operativo Pro-Dos, visualizzazione su 80 colonne, utilizzo dei 128 Kbyte (per Apple //e e Apple //c).
Corredato da una completa documentazione che ne consente l'apprendimento e l'utilizzo immediati.



Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 6888228

CFS-Schedario
Cod. CC0GA01 L. 198.000
COMINFOR per J.soft - Floppy disk per Apple //e (80 col.) e Apple //c (mouse opzionale)



CFS-Schedario mantiene le informazioni che riceve e le presenta sotto forma di "modulo" il cui tracciato è definito in partenza per ogni dischetto. Le informazioni registrate possono essere sfogliate su video liberamente o selezionate per criteri particolari con il tocco di un tasto o... con il nuovo MOUSE Apple.
Potete stampare, modificare, cancellare e copiare le schede a vostro piacere, fare calcoli con la calcolatrice sempre a vostra disposizione e ricevere aiuto tramite un micromanuale sul video.

Signori della galassia
cod. CCEMA01 L. 48.000
Cerruti per J.soft - Floppy disk per Apple][Plus, Apple //e, Apple //c.



Un impero spaziale da conquistare direttamente a portata di video.
Basta con i soliti "games" spaziali!
Questo avvincente gioco di strategia richiede una valutazione intelligente delle proprie risorse, rispetto a quelle dell'avversario, ed una precisa conoscenza della psicologia dei contendenti.
Le regole, fornite con il package, sono precedute da un'accurata descrizione dell'ambiente la cui lettura vi farà entrare perfettamente nello spirito del gioco. SIGNORI DELLA GALASSIA: un capitolo nuovo nella storia dei giochi spaziali.

Melopoli
Cod. CDIMA03 L. 48.000
Dinosoft per J.soft - Floppy disk per Apple][Plus, Apple//e, Apple //c



L'illustrazione vi avrà certamente fatto pensare al più celebre dei giochi di compra vendita.
Non è la stessa cosa! Strategie già collaudate, con MELOPOLI non funzionano. Il tema del gioco è turistico: ogni casella rappresenta un albergo di diversa categoria, dalla bettola al Grand Hotel.
Le trattative di acquisto, vendita e baratto rendono il gioco dinamico e intelligente. Fornito di note esplicative e regole del gioco, MELOPOLI vi farà trascorrere piacevoli serate in compagnia degli amici e del vostro Apple.

Avventura nel castello
Cod. CDIMA01 L. 48.000
Dinosoft per J.Soft - Floppy disk per Apple][Plus, Apple //e, Apple //c



Il primo programma "adventure" progettato e sviluppato in Italia.
Il gioco consiste nell'esplorare un vecchio castello che riserva ai giocatori innumerevoli sorprese e imprevisti.
Impegno, astuzia e immaginazione sono le doti necessarie per guadagnare i 1000 punti disponibili, diventando così... (a voi il gusto di scoprirlo).
AVVENTURA NEL CASTELLO è un gioco affascinante che vi assicura molte ore di divertimento stimolando fantasia e capacità di intuizione.

Nuove proposte per il tuo personal. Software selezionato italiano ed estero per i personal computer più diffusi sul mercato: giochi, utilities, applicazioni professionali da richiedere direttamente, inviando il coupon, o disponibili presso i più qualificati rivenditori.

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:	Quando leggete:	Premete:	Vedrete:
{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	C= 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	C= 8	
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓		{GRN}	CTRL 6		{F1}	f1	
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓		{BLU}	CTRL 7		{F2}	f2	
{SIN}	SHIFT ⇐CRSR⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}	f3	
{DES}	⇐CRSR⇒		[<1>]	C= 1		{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	C= 2		{F5}	f5	
{OFF}	CTRL Ø		[<3>]	C= 3		{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	C= 4		{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	C= 5		{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	C= 6				



Collisioni

Questo programma è noto nella sale giochi col nome di 'HEAD ON'. Il piano di gioco è costituito da cinque piste concentriche ciascuna coperta di mine. Quando il veicolo da voi guidato passa sopra una mina vi viene attribuito un punteggio. Il vostro veicolo viaggia in senso antiorario lungo le piste mentre il computer dispone di un veicolo che si muove in senso orario alla ricerca di una collisione con voi. Fortunatamente vi sono quattro punti nel piano di gioco attraverso i quali si può cambiare pista per evitare il veicolo guidato dal computer. Lo spostamento di pista avviene sterzando con le paddles. Potete anche raddoppiare la velocità del vostro veicolo tenendo premuto il bottone delle paddle (usare la paddle numero zero). Ogni mina che prenderete vale un punto. Ogni tanto il veicolo controllato dal computer deposita delle mine speciali che valgono 5 punti ciascuna. Quando una intera pista viene ripulita dalle mine ne viene creata una nuova. Quando credete di poter padroneggiare il gioco provate ad entrare nella terza pista... Nessuno fino ad ora è riuscito a superare la terza pista!

Il programma usa una tabella di tre shapes. La prima è una delle mine regolari, la seconda una delle mine da 5 punti e la terza è il veicolo a forma di razzo. Il programma usa anche varie PEEK e POKE per memorizzare lo stato della tastiera, invece di usare una matrice che avrebbe richiesto più memoria e avrebbe rallentato l'esecuzione del programma. Questa tecnica è usata in molti giochi scritti in BASIC.

```
50  GOTO 1000
60  IF  PEEK ( - 16287) > 127 TH
EN T = 2
65  HCOLOR= 0: ROT= DY * 16: DRA
W 3 AT 6 + 12 * XY,6 + 12 * YY
70  IF  ABS (XY - 11) > 1 AND  A
BS (YY - 6) > 1 THEN 110
75  ON DY GOTO 80,85,90,95
80  IF XY = 12 THEN 150
82 Z =  INT ( PDL (0) / 86) - 1:
LY = LY + Z:YY = YY + Z: IF LY <
 1 OR LY > 5 THEN LY = LY - Z:YY
 = YY - Z
84  GOTO 150
85  IF YY = 5 THEN 150
87 Z =  INT ( PDL (0) / 86) - 1:
LY = LY + Z:XY = XY - Z: IF LY <
 1 OR LY > 5 THEN LY = LY - Z:XY
 = XY + Z
89  GOTO 150
90  IF XY = 10 THEN 150
92 Z =  INT ( PDL (0) / 86) - 1:
LY = LY + Z:YY = YY - Z: IF LY <
 1 OR LY > 5 THEN LY = LY - Z:YY
 = YY + Z
94  GOTO 150
95  IF YY = 7 THEN 150
97 Z =  INT ( PDL (0) / 86) - 1:
LY = LY + Z:XY = XY + Z: IF LY <
 1 OR LY > 5 THEN LY = LY - Z:XY
 = XY - Z
99  GOTO 150
110  IF  ABS (XY - 11) < LY + 6
OR  ABS (YY - 6) < LY + 1 THEN 1
50
120 DY = DY - 1: IF DY = 0 THEN
DY = 4
150  ON DY GOTO 160,170,180,190
160 XY = XY + 1: GOTO 200
170 YY = YY + 1: GOTO 200
180 XY = XY - 1: GOTO 200
190 YY = YY - 1
200  IF XY = XC AND YY = YC THEN
 1013
205  IF RK > 2 THEN  IF XY = XD
AND YY = YD THEN 1013
210 Z = XY * 13 + YY + S: IF  PE
EK (Z) < 1 THEN 240
220  ROT= 0: DRAW  PEEK (Z) AT X
Y * 12 + 6,YY * 12 + 6:SC = SC +
 ( PEEK (Z) - 1) * 4 + 1:C = C -
 1: POKE Z,0: VTAB 22: HTAB 1: P
RINT SC
230  IF C = 0 THEN 1015
```

```
240  IF T = 2 THEN T = 1: GOTO 1
10
250  HCOLOR= 7: ROT= DY * 16: DR
AW 3 AT XY * 12 + 6,YY * 12 + 6
260  IF RK > 2 THEN T = 2:SW = 1
 - SW: ON SW + 1 GOTO 300,500
300  HCOLOR= 0: ROT= DC * 16: DR
AW 3 AT XC * 12 + 6,YC * 12 + 6
305 Z =  PEEK (XC * 13 + YC + S)
: IF Z THEN  HCOLOR= Z: ROT= 0:
DRAW Z AT XC * 12 + 6,YC * 12 +
6
310  IF XC <  > 11 AND YC <  > 6
 THEN 360
315 R = 0: IF  RND (1) < .05 THE
N R = 1
320 Z =  SGN (LY - LC):LC = LC +
 Z
330  ON DC GOTO 335,340,345,350
335 YC = YC - Z: GOTO 400
340 XC = XC + Z: GOTO 400
345 YC = YC + Z: GOTO 400
350 XC = XC - Z: GOTO 400
360  IF  ABS (XC - 11) < LC + 6
OR  ABS (YC - 6) < LC + 1 THEN 4
00
370 DC = DC + 1: IF DC = 5 THEN
DC = 1
400  ON DC GOTO 410,420,430,440
410 XC = XC + 1: GOTO 450
420 YC = YC + 1: GOTO 450
430 XC = XC - 1: GOTO 450
440 YC = YC - 1
450  IF XC = XY AND YC = YY THEN
 1013
455  IF  NOT R THEN 470
457 Z = XC * 13 + YC + S: IF  PE
EK (Z) = 0 THEN C = C + 1
460  POKE Z,2
470  IF T = 2 THEN T = 1: GOTO 3
00
480  HCOLOR= 5: ROT= DC * 16: DR
AW 3 AT XC * 12 + 6,YC * 12 + 6
490  GOTO 60
500  HCOLOR= 0: ROT= DD * 16: DR
AW 3 AT XD * 12 + 6:YD * 12 + 6
505 Z =  PEEK (XD * 13 + YD + S)
: IF Z THEN  HCOLOR= Z: ROT= 0:
DRAW Z AT XD * 12 + 6,YD * 12 +
6
510  IF XD <  > 11 AND YD <  > 6
 THEN 560
520 Z =  SGN (LY - LD):LD = LD +
 Z
530  ON DD GOTO 535,540,545,550
535 YD = YD - Z: GOTO 600
540 XD = XD + Z: GOTO 600
545 YD = YD + Z: GOTO 600
550 XD = XD - Z: GOTO 600
560  IF  ABS (XD - 11) < LD + 6
OR  ABS (YD - 6) < LD + 1 THEN 6
00
570 DD = DD + 1: IF DD = 5 THEN
DD = 1
600  ON DD GOTO 610,620,630,640
610 XD = XD + 1: GOTO 650
620 YD = YD + 1: GOTO 650
630 XD = XD - 1: GOTO 650
640 YD = YD - 1
650  IF XD = XY AND YD = YY THEN
 1013
652  IF XD = XY AND YD = YY THEN
 1013
655  IF T = 2 THEN T = 1: GOTO 5
00
660  HCOLOR= 5: ROT= DD * 16: DR
AW 3 AT XD * 12 + 6,YD * 12 + 6
670  GOTO 60
1000  GOSUB 1300
1010  POKE 232,0: POKE 233,30
1011 HS = 0:SC = 0:SW = 0
1013  IF SC > HS THEN HS = SC
1014 SC = 0:RK = 0
1015 C = 200:RK = RK + 1
1020  HGR : HCOLOR= 6
1030  FOR Y = 0 TO 60 STEP 12
1040  HPLOT Y,Y TO 276 - Y,Y TO
276 - Y,156 - Y TO Y,156 - Y TO
Y,Y
1050  NEXT
1060  HCOLOR= 0
1070  FOR Y = 0 TO 48 STEP 12
1080  HPLOT Y,65 TO Y,91
1090  HPLOT 276 - Y,65 TO 276 -
Y,91
1100  HPLOT 125,Y TO 151,Y
1110  HPLOT 125,156 - Y TO 151,1
56 - Y
1120  NEXT
1121 S = 7716
1122  FOR L = S TO S + 298: POKE
 L,0: NEXT
1125  HCOLOR= 1: ROT= 0: SCALE=
1
1130  FOR Y = 0 TO 4
1140  FOR X = 0 TO 9
1150  DRAW 1 AT 6 + 12 * X,6 + 1
2 * Y: POKE 13 * X + Y + S,1
1160  DRAW 1 AT 270 - 12 * X,6 +
 12 * Y: POKE 13 * (22 - X) + Y
+ S,1
1170  DRAW 1 AT 6 + 12 * X,150 -
 12 * Y: POKE 13 * X + (12 - Y)
+ S,1
1180  DRAW 1 AT 270 - 12 * X,150
 - 12 * Y: POKE 13 * (22 - X) +
```

```
(12 - Y) + S,1
1190  NEXT X: NEXT Y
1220 XC = 10:YC = 12:DC = 3:LC =
 5
1230 XY = 12:YY = 12:DY = 1:LY =
 5
1240  ROT= DY * 16: HCOLOR= 7: D
RAW 3 AT XY * 12 + 6,YY * 12 + 6
1250  ROT= DC * 16: HCOLOR= 5: D
RAW 3 AT XC * 12 + 6,YC * 12 + 6
1255  IF RK > 2 THEN XD = 10:YD
= 0:DD = 1:LD = 5: ROT= DD * 16:
 DRAW 3 AT XD * 12 + 6,YD * 12 +
 6
1260  HOME : VTAB 21: PRINT "PUN
TI","MASSIMO   ": PRINT SC,HS
1270  FOR I = 1 TO 1000: NEXT :
GOTO 60
1300 L = 7680
1310 A$ = "030008000B0012003E2C0
03E2E2E2C3C3C0037373F3E362E2C252
D352D2E243C3C272700"
1320  FOR I = 1 TO 72 STEP 2
1330 A =  ASC ( MID$ (A$,I,1)) -
 48: IF A > 9 THEN A = A - 7
1340 B =  ASC ( MID$ (A$,I + 1,1
)) - 48: IF B > 9 THEN B = B - 7

1350  POKE L,A * 16 + B:L = L +
1: NEXT I: RETURN
```



Invaders

Paddles

Protetti da barriere poste di fronte alla vostra postazione di battaglia, dovrete cercare di evitare i mortali raggi dei laser che vengono lanciati da orde di Marziani che si avvicinano. Aspettate che il vostro laser si carichi e non appena vi capita l'occasione sporgetevi dalla protezione delle vostre barriere e lanciate il vostro raggio laser contro i marziani. Attenzione che se gli invasori distruggono le vostre protezioni vi saranno addosso in pochi momenti...

È il classico gioco degli Invasori presente da anni in tutte le sale giochi e quante ne è una bellissima versione scritta in BASIC. Questo gioco sfrutta a fondo le capacità di grafica ad alta risoluzione a colori dell'Apple. Sia voi che i Marziani siete armati di velocissimi raggi laser e gli Invasori avanzano verso di voi in modo del tutto imprevedibile. L'unica cosa certa è che la volta successiva saranno più vicini alla vostra postazione. Vi sono anche dieci livelli di gioco ciascuno dei quali diventa più difficoltoso via via che il gioco precede. Studiate attentamente questo gioco che è un vero e proprio gioiello di grafica ad alta risoluzione: la vostra postazione di battaglia, i marziani, le protezioni e persino le esplosioni sono figure memorizzate in una 'shape table'. nel finale poi si ha una sorpresa veramente esilarante.

```
10  PRINT "UN MOMENTO PREGO"
20  GOSUB 1800
30  PRINT "PREMI UN QUALSIASI TA
STO": GET A$
40  HOME
50  POKE 232,0: POKE 233,30
51  HIMEM: 7680
60  CLEAR

70  DIM W%(30,4),M%(30,8)
80 C(1) = 6:C(2) = 7:C(3) = 5
90  SCALE= 1: ROT= 0
100 MX = 5
110 AD = 1

120 CH = 250
130  HGR
140  HCOLOR= 1
150  FOR I = 2 TO 30 STEP 5
160  FOR J = I TO I + 1
170  FOR K = 1 TO 4
180 W%(J,K) = 2
190  DRAW 2 AT (J - 1) * 9 + 2,1
33 + 4 * K
200  NEXT K: NEXT J: NEXT I
210  FOR I = 3 TO 30 STEP 3
220  FOR J = 1 TO 4
230 M%(I,J) =  INT ( SQR ( RND (
1) * 9 + 1))
240  HCOLOR= C(M%(I,J))
250  DRAW 4 AT (I - 1) * 9,(J -
1) * 19
260  NEXT J: NEXT I
270  HCOLOR= 7:PX =  INT ( PDL (
0) * .117)
280 XX =  PDL (0) * 1.055: DRAW
3 AT XX,156
```

```
290 LX = 1:LY = 4
300  HOME : VTAB 22
310  INPUT "LIVELLO (1-FACILE ..
. 10-DIFFICILE ?";LE
320  HOME : VTAB 22: PRINT "PUNT
I","TIRI"
330 MN = 0:HN = 0
340  VTAB 23: PRINT MN,HN
350  VTAB 24: PRINT "CARICA=",CH
;" ";: HTAB 1
360  HCOLOR= 0: DRAW 3 AT XX,156
370 XX =  PDL (1) * 1.055: HCOLO
R= 7: DRAW 3 AT XX,156
380 PX =  INT ( PDL (1) * .117)
390  FOR I = LX TO 30
400  IF M%(I,LY) > 0 THEN 490
410  NEXT
420 LY = LY - 1:LX = 1: IF LY >
0 THEN 360
430  FOR I = 3 TO 30 STEP 3
440 M%(I,1) =  INT ( SQR ( RND (
1) * 9 + 1))
450  HCOLOR= C(M%(I,1)): DRAW 4
AT (I - 1) * 9,0
460  NEXT
470 LE = LE + 1: IF LE > 10 THEN
 LE = 10:AD = AD + .5: IF AD > 4
 THEN AD = 4
480 LY = 8: GOTO 780
490 LX = I: HCOLOR= 0
500 TM = M%(LX,LY)
510 M%(LX,LY) = 0: DRAW 4 AT (LX
 - 1) * 9,(LY - 1) * 19
520 NY = LY +  INT (AD): IF NY >
 8 AND LY < 8 THEN NY = 8
530  IF NY > 8 THEN 1190
540 NX =  INT ( RND (1) * 5) - 2
 + LX
550  IF NX > 30 OR NX < 1 THEN 5
40
560 M%(NX,NY) = TM
570  HCOLOR= C(TM): DRAW 4 AT (N
X - 1) * 9,(NY - 1) * 19
580  HCOLOR= 0: DRAW 3 AT XX,156
590 XX =  PDL (1) * 1.055: HCOLO
R= 7: DRAW 3 AT XX,156
600 PX =  INT ( PDL (1) * .117)
610  FOR I = 1 TO 4
620  IF W%(NX,I) > 0 THEN 720
630  NEXT
640 EN = 159: GOSUB 1400
650  IF NX <  > PX + 1 THEN 780
660  POKE 768,150: POKE 769,5: C
ALL 770
670  GOSUB 1550
680 HN = HN + 1
690  VTAB 23: PRINT MN,HN
700  IF HN = MX THEN 1130
710  GOTO 780
720 EN = 133 + 4 * I: GOSUB 1400
730  POKE 768,175: POKE 769,5: C
ALL 770
740  GOSUB 1550
750  HCOLOR= 0: DRAW W%(NX,I) AT
 (NX - 1) * 9 + 2,EN
760 W%(NX,I) = W%(NX,I) - 1
770  IF W%(NX,I) = 1 THEN  HCOLO
R= 1: DRAW 1 AT (NX - 1) * 9 + 2
,EN
780  REM
790 TI = LE
800  HCOLOR= 0: DRAW 3 AT XX,156
810 XX =  PDL (1) * 1.055: HCOLO
R= 7: DRAW 3 AT XX,156
820 PX =  INT ( PDL (1) * .117)
830  IF  PEEK ( - 16286) < 128 T
HEN 1070
840  IF CH < 10 THEN 1070
850  IF CH < 31 THEN  FLASH
860 CH = CH - 10: VTAB 24: PRINT
 "CARICA=";CH;" ";: HTAB 1: NORM
AL
870  IF M%(PX + 1,8) > 0 THEN I
= 8: GOTO 1010
880  FOR I = 4 TO 1 STEP  - 1
890  IF W%(PX + 1,I) > 0 THEN 95
0
900  NEXT I
910  FOR I = 7 TO 1 STEP  - 1
920  IF M%(PX + 1,I) > 0 THEN 10
10
930  NEXT I
940 EN = 0: GOSUB 1480: GOTO 107
0
950 EN = 133 + I * 4: GOSUB 1480
960  POKE 768,175: POKE 769,5: C
ALL 770
970  HCOLOR= 0: DRAW W%(PX + 1,I
) AT PX * 9 + 2,EN
980 W%(PX + 1,I) = W%(PX + 1,I)
- 1
990  IF W%(PX + 1,I) = 1 THEN  H
COLOR= 1: DRAW 1 AT PX * 9 + 2,E
N
1000  GOTO 1070
1010 EN = I * 19: GOSUB 1480
1020  POKE 768,100: POKE 769,5:
CALL 770
1030  GOSUB 1550
1040 MN = MN + M%(PX + 1,I) * 5:
 VTAB 23: PRINT MN,HN
1050 M%(PX + 1,I) = 0
1060  HCOLOR= 0: DRAW 4 AT PX *
9,(I - 1) * 19
1070 TI = TI + 1: IF TI < 11 THE
N 800
```

```
1080  IF CH < 16 THEN  FLASH
1090 CH = CH + 5: VTAB 24: PRINT
 "CARICA=";CH;" ";: HTAB 1
1100  NORMAL
1110  GOTO 360
1120  POKE 768,30: POKE 769,5: C
ALL 770
1130 LX = 2:TM = 1: GOTO 1190
1140  INPUT "ANCORA ?   ";A$
1150  IF  LEFT$ (A$,1) = "S" THE
N 60
1160  IF  LEFT$ (A$,1) <  > "N"
THEN 1140
1170  TEXT
1180  STOP
1190  FOR I = (LX - 1) * 9 TO PX
 * 9 STEP 3 *  SGN (PX - LX + 1)
1200  HCOLOR= C(TM): DRAW 4 AT I
,140
1210  HCOLOR= 0: DRAW 4 AT I,140
1220  NEXT
1230 I = PX * 9
1240  FOR J = 1 TO 10
1250  HCOLOR= 0: DRAW 4 AT I,140
1260  HCOLOR= C(TM): DRAW 4 AT I
,130
1270  POKE 768,50: POKE 769,5: C
ALL 770
1280  HCOLOR= 0: DRAW 4 AT I,130
1290  HCOLOR= C(TM): DRAW 4 AT I
,140
1300  NEXT
1310  HCOLOR= 0: DRAW 3 AT XX,15
6
1320  HCOLOR= 7
1330  DRAW 1 AT I,156: DRAW 1 AT
 I + 3,156
1340  POKE 768,87: POKE 769,100:
 CALL 770
1350  POKE 768,103: POKE 769,50:
 CALL 770
1360  POKE 768,78: POKE 769,50:
CALL 770
1370  POKE 768,87: POKE 769,100:
 CALL 770
1380  POKE 768,103: POKE 769,250
: CALL 770
1390  GOTO 1140
1400  HCOLOR= 5
1410 ST = (NX - 1) * 9 + 8
1420 ST = ST + NX -  INT (NX / 2
) * 2
1430  HPLOT ST,NY * 19 TO ST,EN
1440  POKE 768,20: POKE 769,5: C
ALL 770
1450  HCOLOR= 0
1460  HPLOT ST,NY * 19 TO ST,EN
1470  RETURN
1480  HCOLOR= 6
1490 ST = 2 * ( INT (XX / 2)) +
4
1500  HPLOT ST,156 TO ST,EN
1510  POKE 768,10: POKE 769,5: C
ALL 770
1520  HCOLOR= 0
1530  HPLOT ST,156 TO ST,EN
1540  RETURN
1550  FOR K = 1 TO 2
1560  FOR J = 1 TO 4
1570  SCALE= J
1580  XDRAW 5 AT ST,EN
1590  NEXT J: NEXT K
1600  SCALE= 1: RETURN
1800 L = 770: GOSUB 1870
1810 L = 7680
1820  FOR MX = 1 TO 9: GOSUB 187
0: NEXT MX
1830  RETURN
1870  READ A$
1880  FOR I = 1 TO  LEN (A$) STE
P 2
1890 AD =  ASC ( MID$ (A$,I,1))
- 48
1900  IF AD > 9 THEN AD = AD - 7
1910 CH =  ASC ( MID$ (A$,I + 1,
1)) - 48
1920  IF CH > 9 THEN CH = CH - 7
1930  POKE L,AD * 16 + CH
1940 L = L + 1: NEXT I
1950  RETURN
1960  DATA  "AD30C088D005CE0103F
009CAD0F5AE00034C020360"
1970  DATA  "05000C0021003600470
0EA00"
1980  DATA  "0D090909111B3B1B1B1
30909092931 1B1B3B3B1300"
1990  DATA  "2D2D2D2D353F3F3F3F3
72D2D2D2D353F3F3F3F3700"
2000  DATA  "09290D111B3B1F132D2
D2D353F3F3F3700"
2010  DATA   "09092D2D292D0D0911
1B1B1B3B1F3F1B1B130909092D2D0D09
09111B1B3F3F3F3F3F1B1309292D2D2D
2D2D0D"
2020  DATA  "111B3F3F1B3B1B3B3F1
3292D2D090D292D2D153F3F3F3F3F3F3
F3F37292D2D2D292D2D2D151B3F3F3F3
F3F3F3F"
2030  DATA  "1309292D0909092D0D1
11B1B3F3B3F1F3F1B13292D2D2D2D2D2
D2D153B1F1B3F1B3F1B3B17290D092D0
92D"
2040  DATA  "0929151B1B1B3F1B3F1
B1B130909092D092D0909111B3F3F3F1
B3F3F1F1300"
2050  DATA  "363F24272C253C2C2D2
E2E3E372E3E00"
```

Giallo nel deserto

A chi di voi non è capitato di vedere o di giocare personalmente con uno di quei giochini detti ''Adventure'' in cui non viene mostrato nulla di grafico sullo schermo se non frasi del tipo ''Sei legato ad un tavolo da tortura che si avvicina ad una sega circolare; le corde non ti permettono di muoverti e se tenti di farlo si accenderà automaticamente un cannone puntato su di te. Segni particolari visibili: dal soffitto cala sempre più un pianale con chiodi sporgenti di 70 cm. Intanto l'acqua sale dal pavimento sempre di più. Noti galleggiare un libretto di preghiere. Cosa intendi fare?'' Ed uno non può far altro che rispondere ''Leggo le preghiere'', sentendosi replicare dal computer ''Improvvisamente il soffitto si squarcia ed una creatura celeste viene a salvarti. Congratulazioni!!!''

Beh, questo programma per il vostro TI 99/4a simula situazioni di questo genere, ambientate nel deserto dopo un furto di diamanti sul quale voi investigate.
L'unico difetto è che, avendo la possibilità di vedere il listato, scoprirete la via d'uscita esatta; per cui o sarete così altruisti da battere il listato affinché si possa divertire qualcun'altro, oppure vi potrete mettere in società con altre persone che si prendano la briga di battere delle parti del listato. Oppure, infine, caricate il listato nel computer, fatevi dare un botta in testa (=lavaggio del cervello) da qualcuno e date il RUN (senza prima scordarvi di dare ogni ordine in maiuscolo). Non mi resta che augurarvi buona fortuna consigliandovi, nella risoluzione del caso, di non mettere da parte i sani principi morali...

```
100 REM   ********************
110 REM   *  INVENTA LA TUA  *
120 REM   *    AVVENTURA!    *
130 REM   ********************
140 REM
150 REM      TI 99/4A  BASIC
160 REM     =>INIZIO
170 DIM USED$(20)
180 X=1
190 REM      =>INIZIO RACCONTO
200 CALL CLEAR
210 GOSUB 550
220 REM    =>ASCOLTO E CONTROLLO

230 INPUT "":A$
240 FOR I=1 TO X
250 IF A$=USED$(I)THEN 420
260 NEXT I
270 READ B$
280 IF A$=B$ THEN 310
290 IF B$="ERR" THEN 420
300 GOTO 270
310 USED$(X)=A$
320 CALL CLEAR
330 X=X+1
340 READ C$
350 IF C$="OOO" THEN 380
360 PRINT C$
370 GOTO 340
380 READ D$
390 IF D$="XXX" THEN 460
400 RESTORE
410 GOTO 230
420 REM     =>ERRORE
430 PRINT "QUALCOSA E'SBAGLIATO.
RIPROVA"
440 RESTORE
450 GOTO 230
460 REM     =>FINE
470 PRINT
480 INPUT "RITENTI ? ":X$
490 IF X$<>"S" THEN 1320
500 RESTORE
510 FOR I=1 TO X
520 USED$(I)=" "
530 NEXT I
540 GOTO 160
550 REM     =>PRIMO SCHERMO
560 PRINT "**********************
*"
570 PRINT "* GIALLO nel deserto
*"
580 PRINT "**********************
*"
590 PRINT ::::
600 PRINT "ZAHRAH e' appena rito
```

```
rnata":"da una mattinata al pozz
o.":"sta raccontandoti  di una "
:"conversazione che ha senti"
610 PRINT "to all'oasi fra due m
ercan":"ti. SEMBRA CHE QUALCUNO
AB":"BIA RUBATO UN DIAMANTE GI-"
620 PRINT "GANTESCO ALLO SCEICCO
 ahma":"sohami; E CHE QUESTI ABB
IA":" MESSO 200.000 DOLLARI IN "
630 PRINT "ORO PER IL SUO RECUPE
RO!! ":"TU HAI DECISO DI INDAGAR
E.":"VUOI CERCARE I MERCANTI, O"
640 PRINT "VUOI ANDARE DALLO SCE
ICCO?":"(Scrivi da quale dei tes
ti":"moni vuoi andare.)"
650 RETURN
660 DATA MERCANTI,ARRIVANDO AL P
OZZO SCOPRI,CHE I MERCANTI SE NE
 SONO,ANDATI. SEMBRA CHE NESSUNO
670 DATA SAPPIA DOVE SI POSSANO
TRO-,VARE; VUOI CERCARLI NELL',O
ASI DI ogami OPPURE AL
680 DATA MERCATO?BATTI OASI O ME
RCATO,OOO,SCEICCO,LO SCEICCO TI
DICE,CHE SOSPETTA DI DUE PERSONE
:
690 DATA UNA E' SUO FRATELLO IL,
PRINCIPE yohasi.L'ALTRA PER-,SON
A E' LA SUA ANCELLA
700 DATA suhoni.VIENI A SAPERE C
HE,yohasi OGGI E' AL SUO LAVORO,
AI POZZI PETROLIFERI.INVECE,suho
ni HA IL SUO GIORNO
710 DATA LIBERO ED E'USCITA PER,
SPESE.CHI VUOI INTERROGARE?,yoha
si O suhoni?,OOO,YOHASI
720 DATA CREDI VERAMENTE  CHE UN
O CHE,HA APPENA RUBATO UN DIAMAN
TE,VADA A LAVORARE IN UN POZZO,P
ETROLIFERO? BEH...E'ANCHE
730 DATA POSSIBILE.COMUNQUE VUOI
,PARLARE DIRETTAMENTE CON,yohasi
 AL LAVORO O PREFERI-,SCI PERQUI
SIRE LA SUA ABI-
740 DATA TAZIONE? INSOMMA LAVORO
 O,ABITAZIONE?,OOO,SUHONI,AL MER
CATO SCOPRI CHE suhoni
750 DATA E' A PREGARE NELLA MOSC
HEA,TU INTUISCI SUBITO CHE STA,P
ROBABILMENTE NASCONDENDO IL,DIAM
ANTE NELLA MOSCHEA.
760 DATA IL SOLO MODO PER SMASCH
ERAR,LA E'MENTIRE E DIRE DI ESSE
-,RE MUSULMANO.POTRESTI ANCHE,AS
PETTARE CHE ESCA OPPURE,PENETRAR
E DI NASCOS-
770 DATA TO.ALLORA COSA INTENDI
FARE?,...MUSULMANO,...ASPETTARE,
O...PENETRARE?,OOO
780 DATA MUSULMANO,RINNEGARE LA
PRO-,PRIA FEDE NON E'LA MANIERA,
PER OTTENERE UN TESORO!!,COMUNQU
E I TUOI SOSPET-
790 DATA TI ERANO INFONDATI.TI R
ITRO-,VI CON UN PUGNO DI MOSCHE:
LE,TUE INDAGINI NON HANNO CON-
800 DATA CLUSO NULLA.QUESTA AVVE
NTURA,E'CHIUSA PER TE!!,,OOO,XXX
810 DATA ASPETTARE,ASPETTA PURE!
E SPERA CHE,ESCA...BISOGNA DIRE
CHE HAI,UNA PAZIENZA NOTEVOLE!
820 DATA GUARDA!!suhoni STA USCE
NDO,ORA DALLA MOSCHEA.HA INCIAM-
,PATO E DEI DIAMANTI STANNO,ROTO
LANDO FUORI DAI
830 DATA SUOI ABITI!!! RACCOGLIL
I E,VAI DALLO SCEICCO A RICEVERE
,LA TUA RICOMPENSA!CORRI!!!!,OOO
,XXX
840 DATA PENETRARE,MENTRE TI STA
I IN-,TRUFOLANDO FURTIVAMENTE NE
L-,LA MOSCHEA INCIAMPI IN UNA,GI
ARA!SEI SCOPERT0
850 DATA E NON PUOI ENTRARE QUI
DA,SOLO SE NON SEI MUSULMANO!,OR
A NESSUNO TI DIRA'PIU',NIENTE!HA
I PERSO!,OOO,XXX
860 DATA LAVORO,yohasi SI ARRABB
IA CON TE,PERCHE'LO HAI DISTURBA
TO SUL,LAVORO.E TI DA' APPUNTAME
NTO
870 DATA AL BAR PER LE 18.00.ORA
 L',UNICO PROBLEMA E' HAI PAURA,
DI LUI:SE E'LUI IL LADRO,POTREBB
E ESSERE UNA
875 DATA TRAPPOLA IN CUI yohasi,
POTREBBE ELIMINARE UN IMPIC-,CIO
NE;E SE NON FOSSE LUI IL,LADRO S
AREBBE UNA PER-
876 DATA DITA INUTILE DI TEMPO.V
UOI,LASCIAR PERDERE O INCONTRAR-
,LO?(scrivi DIMENTICARLO o INCON
TRARLO),OOO
890 DATA ABITAZIONE,NELL'APPARTA
MENTO,DI yohasi TROVI UNA MAPPA,
DEL PALAZZO DELLO SCEICCO DI,SOH
AMI CON UNA *X*
900 DATA SULLA STANZA DEI DIAMAN
TI.,NON TROVI NIENTE ALTRO! ORA
VUOI CHIAMARE LA POLIZIA PER ARR
ESTARE yohasi
910 DATA .....OPPURE...VUOI METT
ERTI,D'ACCORDO CON yohasi PER,DI
VIDERE IL BOTTINO?,(scrivi POLIZ
IA o AFFARE),OOO
920 DATA INCONTRARLO,yohasi SI D
IMOSTRA MOLTO,AMICHEVOLE E RISPO
NDE A,TUTTE LE TUE DOMANDE. MA,P
URTROPPO NON SA
930 DATA NIENTE RIGUARDO AL FURT
O DEI,DIAMANTI.COSI' VI LASCIATE
,AMICHEVOLMENTE.MA MENTRE,STAI T
```

```
ORNANDO A CASA
940 DATA UN POLIZIOTTO TI FERMA
E TI,TROVA ADDOSSO UNO DEI DIA-,
MANTI RUBATI(SICURAMENTE SARA' S
TATO yohasi PER
950 DATA LIBERARSI DI TE NEL MOD
O MI-,GLIORE:DENUNCIANDOTI ALLA,
POLIZIA!)E COSI' FINISCI IN,GALE
RA AL SUO POSTO!
960 DATA MI SPIACE! MA AVRAI MAG
GIORE,FORTUNA UN'ALTRA VOLTA!,OO
O,XXX,DIMENTICARLO,yohasi SI ARR
ABBIA MOLTO PER
970 DATA LA TUA ASSENZA ALL'APPU
NTA-,MENTO; VA DA SUO FRATELLO:,
LO SCEICCO E GLI RACCONTA,DELLA
TUA MALEDUCAZIONE.,COSI' ORA LO
SCEICCO NON
980 DATA TI DARA'LA RICOMPENSA N
EAN-,CHE SE DOVESSI TROVARE I,DI
AMANTI.ORMAI PUOI ANCHE LASCIAR
PERDERE!,OOO,XXX
990 DATA POLIZIA,LA POLIZIA ARRE
STA yohasi,SULLA BASE DELLE TUE
ACCUSE,MA LUI HA UN ALIBI E,DIMO
STRA LA SUA IN-
1000 DATA NOCENZA.COSI' TU SEI A
RRE-,STATO ED IMPRIGIONATO PER,F
ALSA DENUNCIA E DIFFAMAZIO-,NE!,
OOO,XXX
1010 DATA AFFARE,DOVRESTI SAPERE
 CHE NON,ESISTE ONORE TRA LADRI!
,yohasi TIRA PER LE LUNGHE,PER L
'AFFARE; MA IN
1020 DATA REALTA' STA PROGETTAND
O DI,UCCIDERTI!! PREPARATI A MOR
IRE!!,OOO,XXX
1030 DATA OASI,PER RAGGIUNGERE L
'OASI AVRAI,BISOGNO DI UN MEZZO
DI,TRASPORTO.PREFERISCI SERVIR-
1040 DATA TI DI UN CAMMELLO O US
ARE LA,TUA JEEP DEL 1942?,(scriv
i CAMMELLO O JEEP),OOO,JEEP,SEI
FORTUNATO! IL TUO FUORI-
1050 DATA STRADA HA ABBASTANZA B
ENZINA,PER IL VIAGGIO.PROSEGUI,V
ERSO L'OASI DI OGAMI MA,DOPO 3 O
RE DI GUIDA NEL
1060 DATA DESERTO LA TUA JEEP SM
ETTE,DI CORRERE E TU SEI BLOCCAT
O,A QUESTO PUNTO SEI A 270 KM
1070 DATA DAL PIU'VICINO CENTRO
ABITATO E CI SONO 48 GRADI ALL'O
MBRA!...AVRAI MIGLIORE FORTUNA U
N'ALTRA VOLTA!!!
1080 DATA OOO,XXX,MERCATO,E'UNA
SCELTA MOLTO SAGGIA!,I MERCANTI
SONO VENUTI DIRETTAMENTE DAL POZ
ZO AL MERCATO.
1090 DATA LA TUA DISCUSSIONE CON
 LORO,NON TI E'COMUNQUE MOLTO DI
,AIUTO:,IL MERCANTE DI DATTERI T
I DICE CHE MAN-
1100 DATA GIANDO DATTERI GUADAGN
ERAI,IN SAGGEZZA;ED IL MERCANTE,
DI PETROLIO TI DICE DI FARE
1110 DATA UN PISOLINO E RIMANDAR
E OGNI,COSA A DOPO! COSA VUOI FA
RE?,MANGIARE O DORMIRE?,OOO,MANG
IARE,
1120 DATA IL MERCANTE HA FATTO I
L SUO,INTERESSE E TI HA RIFILATO
,UN CHILO DI DATTERI. ORA NON TI
 SENTI MOLTO PIU
1130 DATA SAGGIO DI PRIMA;IN COM
PENSO,TI SENTI ABBASTANZA NAUSEA
TO,ALLO STOMACO!MI SPIACE PER,LA
 TUA RICERCA!AVRAI PIU',FORTUNA
LA PROSSIMA
1140 DATA VOLTA!,OOO,XXX,DORMIRE
,UNA,SIESTA E'UNA GRANDE IDEA.,L
'UNICO PROBLEMA E'CHE MEN-,TRE T
U DORMI IL MER-
1150 DATA CANTE DI PETROLIO TI R
UBA,TUTTO IL DENARO E TI LASCIA,
SOLO E SENZA MEZZI PER,PROSEGUIR
E CON LE TUE IN-
1160 DATA DAGINI.CONDOGLIANZE...
,OOO,XXX,CAMMELLO,VERAMENTE TU N
ON
1170 DATA POSSIEDI UN CAMMELLO,.
..DOVRESTI COMPRARNE UNO..,MA NO
N HAI DENARO!RIESCI,PERO'AD AVER
NE UNO IN CAMBIO
1180 DATA DELLA TUA JEEP.,DOPO U
N GIORNO INTERO DI,VIAGGIO NEL D
ESERTO ARRIVI,FINALMENTE ALL'OAS
I DI OGAMI
1190 DATA MA I MERCANTI QUI NON
SI VE-,DONO!COMUNQUE INCONTRI DU
E,ALLEVATORI DI CAVALLI E DIS-
1200 DATA CUTI CON LORO LA SITUA
ZIONE.,OB-OHAMI(IL PIU'VECCHIO D
EI,DUE)PENSA CHE POTRESTI,INTERR
OGARE AFSHIN-RAH IL
1210 DATA FAMOSO LADRO DI DIAMAN
TI.,ALI-HUBIMI(UNO DALLO SGUARDO
,TORVO) DICE CHE DOVRESTI,DIMENT
ICARE L'INTERA
1220 DATA FACCENDA E METTERTI A
CORRE-,RE CON I CAVALLI.A CHI CR
EDI,A OB O AD ALI?,OOO
1230 DATA OB,AFSHIN E'UN UOMO MO
LTO FORTE,E PERICOLOSO!SE SCOPRE
 CHE,LO STAI SPIANDO TI UCCIDERA
'
1240 DATA UNO DEI SUOI UOMINI E'
QUI,ALL'OASI MENTRE TU FAI,DOMAN
DE SUI DIAMANTI E TI,GUARDA SOSP
ETTOSAMENTE.
1250 DATA TI ACCORGI TROPPO TARD
I CHE,STA SGUAINANDO LA SUA,SCIM
ITARRA.
1260 DATA ORMAI E' TROPPO TARDI
```

```
PER,SALVARE LA TUA VITA!,LA PROS
SIMA VOLTA STA'PIU',ATTENTO!!!!,
OOO,XXX
1270 DATA ALI,ALI TI FA SPENDERE
 TUTTO IL,DENARO PER UN CAVALLO
CHE,(SECONDO LUI)E'UN PUROSANGUE
1280 DATA TU LO CAVALCHI E...VIN
CI!!,UN'ALTRA CORSA E...UN'ALTRA
,VITTORIA...E UN'ALTRA!..E,UN'AL
TRA!!!!!!!
1290 DATA QUESTO POTREBBE ESSERE
 IL,PIU' GRANDE COLPO DELLA TUA,
VITA!DEVI CONVINCERTI CHE,STAVI
SPRECANDO IL TUO
1300 DATA TEMPO RINCORRENDO IL L
ADRO,DI QUEGLI STUPIDI DIAMANTI!
,ORA POTRAI AVERE TUTTO IL
1310 DATA DENARO CHE DESIDERI!,O
OO,XXX,ERR
1320 END
```

sinclair Spectrum

Stelle ruotanti

Avete mai provato ad inserire linee di questo tipo?

10 PLOT 128,64
20 DRAW 40,40,800

Nel provare ricordatevi che in corrispondenza del comando DRAW l'ultima cifra determina la figura disegnata, mentre le prime due cifre ne influenzano la dimensione.


TI-99/4A

Caccia all'orso

Vi ha mai tentati la vita del Trapper? Sempre a contatto con la natura e con l'unica preoccupazione di riempire la pancia prima dello scadere del giorno. Vivere situazioni sempre nuove ogni giorno, tra pericoli come indiani, puma, serpenti, orsi... Un momento, fermiamoci qui.

Ora avete la possibilità di vivere simili situazioni alla ricerca di un orso, il terribile Grizzly, col quale placare la fame per qualche giorno.

Dopo aver scelto se vivere un'avventura impossibile, dura o qualcosa di intermedio e dopo aver controllato che il tasto ALPHA LOCK sia sollevato, vi troverete tra foreste incontaminate a bordo della vostra canoa in compagnia del vostro fedele Winchester, della vostra Colt e delle immancabili provviste, pronti per affrontare le rapide...

Già dovete districarvi tra scogli più o meno vicini senza sbattervi contro. Ogni volta che urterete uno di essi perderete qualcosa tra ciò che tenete a bordo; nell'ordine se ne andranno: la prima volta il fucile (potrete sparare all'orso solo da vicino), la pistola (non potrete cacciare l'orso) per seconda, e se sbatterete anche una terza volta perderete le provviste e non avrete più scampo dalla morte per inedia. Dopo aver superato le tre serie di rapide, accostate a riva in prossimità della pista dell'orso e premete il tasto -O-(occhio a non scambiarlo per lo zero!) dopodichè, usando i tasti con le frecce come in precedenza, cercate l'orso. Quando finalmente sarete a portata di tiro premete la -E-(quella maiuscola, cioè SHIFT-e) e, quando la musichetta vi avviserà che avete colpito l'orso, prendetevelo e correte nella canoa (per entrare premete il tasto -I-) e passate alle rapide successive, dopodichè sarete di nuovo a casa. Attenzione a non perdere troppo tempo per la caccia all'orso, altrimenti potreste perdere la vostra stessa vita. E fate anche attenzione a non essere voi stessi la preda da cacciare: l'orso è molto pericoloso!! In bocca all'...orso!

```
100 REM   *******************
110 REM   * CACCIA ALL'ORSO *
120 REM   *******************
130 REM
140 REM   TI 99/4A BASIC
150 OPTION BASE 1
160 DIM A(31,11)
170 CALL CLEAR
180 RANDOMIZE
190 FOR I=1 TO 31
200 A(I,1)=10
210 A(I,11)=10
220 NEXT I
230 DATA 10,10,10,10,10,10,400,3
50,300,-300
240 READ A(1,10),A(2,10),A(3,10)
,A(29,10),A(30,10),A(31,10),SN(2
),SN(3),SN(4),SN(5)
250 RESTORE 3950
260 FOR X=1 TO 22
270 READ B,A$
280 CALL CHAR(B,A$)
290 NEXT X
300 FOR X=1 TO 5
310 READ D,B,C
320 CALL COLOR(D,B,C)
330 NEXT X
340 GOTO 3580
350 GOSUB 370
360 GOTO 1630
370 CALL CLEAR
380 CALL COLOR(9,3,13)
390 CALL HCHAR(1,1,96,320)
400 M=1
410 K=3
420 CALL COLOR(10,2,13)
430 GOSUB 1440
440 K=5
450 GOSUB 1440
460 K=6
470 GOSUB 1440
480 GOSUB 1440
490 CALL HCHAR(18,1,137,224)
500 CALL SCREEN(13)
510 FOR I=3 TO 27 STEP 2
520 CALL HCHAR(INT(RND*5+19),I,1
38,2)
530 NEXT I
540 F=14
550 R=-1
560 CALL HCHAR(11,1,150,32)
570 CALL HCHAR(17,1,149,32)
580 CALL HCHAR(12,1,130,160)
590 IF R=W THEN 1120
600 X=INT(RND*5)+2
610 R=R+1
620 D=1
630 J=2
640 T=R+2
650 Z=-1-R
660 U=1-R*.15
670 A(J,X)=T
680 A(J+1,X)=T
690 IF R>1 THEN 710
700 A(J+2,X)=T
710 ON INT(RND*1.55+1.75)GOTO 72
0,750,770
720 IF (X-D>6)+(X-D<2)THEN 770
730 D=-D
740 GOTO 760
750 IF (X+D>6)+(X+D<2)THEN 720
760 X=X+D
770 X4=INT(RND*5+2)
780 IF A(J,X4)=T THEN 770
790 A(J,X4)=Z
800 CALL HCHAR(10+X4,J,132)
810 IF RND>U THEN 770
820 J=J+1
830 IF J<27 THEN 670
840 I=31
850 CALL KEY(3,X,Y)
860 I=I-1
870 IF X=69 THEN 900
880 IF X=88 THEN 920
890 GOTO 930
900 F=F-1
910 GOTO 930
920 F=F+1
930 CALL HCHAR(F,I,115,2)
940 IF (F<12)+(F>16)THEN 1000
950 IF (A(I,F-10)=Z)+(A(I+1,F-10
)=Z)THEN 1010
960 IF I=1 THEN 580
970 CALL SOUND(SN(T),-5,20)
980 CALL HCHAR(F,I,130,2)
990 GOTO 850
1000 F=14
1010 CALL SOUND(1500,110,13,1000
,15,-7,3)
1020 FOR K=I TO 1 STEP -1
1030 CALL GCHAR(14,K,G)
1040 CALL HCHAR(14,K,117)
1050 CALL SOUND(200,-5,20)
1060 CALL HCHAR(14,K,G)
1070 NEXT K
1080 A(30,7)=A(30,7)-7
1090 H=0
1100 IF A(30,7)<A(1,7)THEN 3500
1110 GOTO 560
1120 RETURN
1130 K=22
1140 M=2
1150 GOSUB 1360
1160 A$="GIOCHI ANCORA?(S/N)"
1170 K=24
1180 M=2
```

```
1190 GOSUB 1360
1200 CALL HCHAR(12,1,130,160)
1210 J=30
1220 R=0
1230 R=1-R
1240 CALL HCHAR(14,J,115,2)
1250 CALL KEY(3,I,K)
1260 IF I=78 THEN 4010
1270 IF I=83 THEN 3580
1280 IF R=0 THEN 1300
1290 CALL HCHAR(14,J,130,2)
1300 J=J-R
1310 IF J>1 THEN 1230
1320 J=30
1330 GOTO 1230
1340 FOR NL=1 TO L
1350 READ K,M,A$
1360 FOR I=1 TO LEN(A$)
1370 CALL HCHAR(K,M+I,ASC(SEG$(A
$,I,1)))
1380 NEXT I
1390 IF NL=0 THEN 1430
1400 NEXT NL
1410 L=1
1420 NL=0
1430 RETURN
1440 I=0
1450 M=M+2
1460 CALL HCHAR(K,M,154)
1470 CALL HCHAR(K,M+1,155)
1480 CALL HCHAR(K+1,M,156)
1490 CALL HCHAR(K+1,M+1,157)
1500 CALL HCHAR(K+2,M,158)
1510 CALL HCHAR(K+2,M+1,159)
1520 CALL HCHAR(K+3,M,137)
1530 CALL HCHAR(K+4,M,138)
1540 CALL VCHAR(K+3,M+1,104,2)
1550 I=I+1
1560 ON I GOTO 1450,1570,1620
1570 M=M+1
1580 CALL HCHAR(K+1,M+1,152)
1590 CALL HCHAR(K+2,M+1,153)
1600 CALL VCHAR(K+3,M+1,105)
1610 GOTO 1450
1620 RETURN
1630 CALL HCHAR(1,1,137,320)
1640 CALL COLOR(9,4,12)
1650 CALL HCHAR(10,5,96,23)
1660 FOR I=4 TO 28 STEP 2
1670 IF I=28 THEN 1690
1680 CALL VCHAR(2,I+1,96,8)
1690 FOR J=2 TO 9
1700 A(I,J)=10
1710 NEXT J
1720 NEXT I
1730 FOR I=6 TO 24 STEP 6
1740 F=INT(RND*5)+4
1750 A(I,F)=0
1760 CALL HCHAR(F,I,96)
1770 G=INT(RND*(F-3))+2
1780 A(I,G)=0
1790 CALL HCHAR(G,I,96)
1800 A(I+1,G+1)=10
1810 CALL HCHAR(G+1,I+1,137)
1820 F=INT(RND*5+2)
1830 IF F=G+1 THEN 1820
1840 A(I+2,F)=0
1850 CALL HCHAR(F,I+2,96)
1860 G=INT(RND*(7-F))+F
1870 A(I+2,G)=0
1880 CALL HCHAR(G,I+2,96)
1890 A(I+3,G+1)=10
1900 CALL HCHAR(G+1,I+3,137)
1910 A(I+4,10)=10
1920 CALL HCHAR(10,I+4,137)
1930 A(I+4,9)=0
1940 CALL HCHAR(9,I+4,96)
1950 A(I+4,3)=0
1960 CALL HCHAR(3,I+4,96)
1970 NEXT I
1980 A(4,10)=10
1990 CALL HCHAR(10,4,137)
2000 A(28,9)=10
2010 CALL HCHAR(9,28,137)
2020 A(28,3)=10
2030 CALL HCHAR(3,28,137)
2040 N=14
2050 O=30
2060 CALL HCHAR(N,O,115,2)
2070 G=INT(RND*4+1)*6-1
2080 CALL COLOR(10,2,11)
2090 F=INT(RND*5)+3
2100 D=1
2110 CALL HCHAR(24,3,116,A(30,7)
-3)
2120 CALL HCHAR(22,5,84)
2130 CALL HCHAR(22,6,69)
2140 CALL HCHAR(22,7,77)
2150 CALL HCHAR(22,8,80)
2160 CALL HCHAR(22,9,79)
2170 C=9
2180 CALL KEY(3,I,J)
2190 CALL HCHAR(N,O,130,2)
2200 IF I=83 THEN 2240
2210 IF I=69 THEN 2290
2220 IF I=88 THEN 2320
2230 IF I=79 THEN 2420 ELSE 2260
2240 O=O-1
2250 IF O=1 THEN 3270
2260 CALL HCHAR(N,O,115,2)
2270 GOSUB 2350
2280 GOTO 2180
2290 IF N=12 THEN 2270
2300 N=N-1
2310 GOTO 2260
2320 IF N=16 THEN 2270
2330 N=N+1
2340 GOTO 2260
2350 C=C-1
2360 IF C>-1 THEN 2410
2370 A(30,7)=A(30,7)-1
2380 C=A(30,8)
```

```
2390 CALL HCHAR(24,A(30,7),137)
2400 IF A(30,7)=3 THEN 3450
2410 RETURN
2420 IF N>12 THEN 2260
2430 IF A(O,10)=10 THEN 2260
2440 CALL HCHAR(N,O,115,2)
2450 P=N-2
2460 X6=O
2470 J=1
2480 CALL HCHAR(P,X6,96)
2490 CALL KEY(5,I,K)
2500 IF I=101 THEN 2670
2510 IF I=120 THEN 2680
2520 IF I=115 THEN 2710
2530 IF I=100 THEN 2720
2540 IF I=105 THEN 2910
2550 IF I=83 THEN 2830
2560 IF I=69 THEN 2750
2570 IF I=68 THEN 2840
2580 IF I=88 THEN 2760
2590 CALL HCHAR(P,X6,107)
2600 GOSUB 2350
2610 IF H<=1 THEN 2920
2620 IF (F<>P)+(G<>X6)THEN 2470
2630 H=2000
2640 CALL SOUND(800,220,5,330,6,
440,7)
2650 F=0
2660 GOTO 2470
2670 J=-1
2680 IF A(X6,P+J)=10 THEN 2590
2690 P=P+J
2700 GOTO 2590
2710 J=-1
2720 IF A(X6+J,P)=10 THEN 2590
2730 X6=X6+J
2740 GOTO 2590
2750 J=-1
2760 CALL SOUND(5,110,1,-3,1)
2770 FOR I=P+J TO P+Q*J STEP J
2780 IF (I<>F)+(X6<>G)THEN 2810
2790 CALL SOUND(1000,300,3)
2800 H=H+1
2810 NEXT I
2820 GOTO 2590
2830 J=-1
2840 CALL SOUND(5,110,1,-3,1)
2850 FOR I=X6+J TO X6+Q*J STEP J
2860 IF (I<>G)+(P<>X1)THEN 2890
2870 CALL SOUND(1000,330,3)
2880 H=H+1
2890 NEXT I
2900 GOTO 2590
2910 IF (P=10)*(X6=O)+(P=10)*(X6
=O+1)THEN 2180 ELSE 2590
2920 CALL HCHAR(F,G,96)
2930 IF (F=P)*(G=X6)THEN 3550
2940 V(1)=0
2950 V(2)=0
2960 V(3)=0
2970 V(4)=0
2980 IF A(G,F+1)=10 THEN 3000
2990 V(1)=1
3000 IF A(G+1,F)=10 THEN 3020
3010 V(2)=1
3020 IF A(G,F-1)=10 THEN 3040
3030 V(3)=1
3040 IF A(G-1,F)=10 THEN 3060
3050 V(4)=1
3060 B=D-2
3070 IF B>0 THEN 3090
3080 B=B+4
3090 ON V(1)+V(2)+V(3)+V(4)GOTO
3100,3120,3130,3130
3100 D=B
3110 GOTO 3160
3120 IF (V(1)+V(3)=0)+(V(2)+V(4)
=0)THEN 3160
3130 D=INT(RND*4+1)
3140 IF D=B THEN 3130
3150 IF V(D)=0 THEN 3130
3160 K=-1
3170 ON D GOTO 3180,3210,3190,32
20
3180 K=1
3190 F=F+K
3200 GOTO 3230
3210 K=1
3220 G=G+K
3230 IF ABS(F-P)+ABS(G-X6)>A(1,8
)THEN 3250
3240 CALL HCHAR(F,G,106)
3250 IF (F=P)*(G=X6)THEN 3550
3260 GOTO 2470
3270 A(1,7)=A(1,7)+6
3280 FOR I=2 TO 27
3290 FOR J=2 TO 6
3300 A(I,J)=0
3310 NEXT J
3320 NEXT I
3330 M=4
3340 CALL COLOR(9,3,13)
3350 CALL COLOR(10,2,13)
3360 GOSUB 440
3370 IF H>1999 THEN 3430
3380 IF A(30,7)>6 THEN 3410
3390 A$="L'HAI SCAMPATA BELLA!"
3400 GOTO 1130
3410 A$="CE L'HAI FATTA!!!"
3420 GOTO 1130
3430 A$=" GRANDE CACCIA!!!"
3440 GOTO 1130
3450 A$="SEI MORTO PER LA FAME!!
"
3460 FOR I=1 TO 10
3470 CALL SOUND(-1000,1200-100*I
,2*I)
3480 NEXT I
3490 GOTO 1130
3500 A$="SEI ANNEGATO!"
3510 FOR I=1 TO 20 STEP 2
3520 CALL SOUND(-100,110,I,-2,I)
```

```
3530 NEXT I
3540 GOTO 1130
3550 A$="SBRANATO DALL'ORSO!"
3560 CALL SOUND(2000,760,10,-3,1
5)
3570 GOTO 1130
3580 A(30,7)=25
3590 W=2
3600 A(30,8)=16
3610 Q=4
3620 A(1,8)=30
3630 A(1,7)=-6
3640 CALL CLEAR
3650 CALL SCREEN(4)
3660 H=1
3670 CALL COLOR(10,7,1)
3680 FOR I=2 TO 10
3690 FOR J=3 TO 27
3700 A(J,I)=0
3710 NEXT J
3720 CALL HCHAR(6,2*I+4,106)
3730 NEXT I
3740 L=7
3750 RESTORE 3930
3760 GOSUB 1340
3770 CALL HCHAR(24,31,46)
3780 CALL KEY(3,S,E)
3790 IF S=49 THEN 350
3800 IF S=50 THEN 3820
3810 IF S=51 THEN 3870 ELSE 3780
3820 A(30,8)=12
3830 A(1,8)=8
3840 A(1,7)=1
3850 W=3
3860 GOTO 350
3870 A(30,8)=8
3880 A(1,8)=4
3890 Q=2
3900 A(1,7)=7
3910 W=3
3920 GOTO 350
3930 DATA 4,7,CACCIA  ALL' ORSO,
12,4,VUOI UNA PARTITA,14,4,1. DU
RA,16,4,2. DIFFICILE,18,4,3. IMP
OSSIBILE
3940 DATA 22,4,SOLLEVA IL TASTO
ALPHA LOCK,24,4,COSA SCEGLI?
3950 DATA 130,0,132,E07A1E07071E
7AE0,115,10301099FFFF,116,FFFFFF
FFFFFFFFFF,117,000020D30C03
3960 DATA 159,FAF0FAF0FAFEF8FF,1
58,1F033F031F3F1F7F,157,E080F0C0
F0C0F8E0,156,070107010F030F03
3970 DATA 155,8080C080C080E080,1
54,0000100030003,153,7E187E1CFE
1CFF1C,152,08081C081E083E18
3980 DATA 96,40E044A40E,137,0008
081C083C183E,138,183E3C7E3CFE7E,
150,FFFF9F1E0A80,104,80808080808
08080
3990 DATA 105,0808080808080808,1
06,44383810FE386C6C,107,00081C2A
0A181414,149,000000103078F9FF
4000 DATA 13,16,5,11,9,5,16,4,13
,14,4,13,15,5,5
4010 END
```

sinclair Spectrum

Fagioli

"FAGIOLI" è un gioco di strategia che vi costringe a battervi con il vostro Spectrum (16 o 48 K). Entrambi possedete sette coppe, di cui sei contengono fagioli, mentre la settima è vuota e funge da totalizzatore: vincerete il gioco se riuscirete ad accumulare in quest'ultima coppa più fagioli del vostro avversario. Ad ogni turno dovrete spostare il contenuto di una ciotola nelle successive, ma, attenzione!, potreste anche avvantaggiare il nemico. Un esempio chiarirà la logica del movimento: se spostate 4 fagioli contenuti nella quarta ciotola, due verrano ripartiti fra la quinta e la sesta ciotola, il terzo finirà nella settima (totalizzatore) facendovi guadagnare un punto, mentre l'ultimo fagiolo verrà spostato nella prima coppa... dello Spectrum! Un moderato passaggio di fagioli fra i due giocatori è inevitabile, ma state attenti a non esagerare: il vostro computer non ve lo perdonerebbe. Cinque diversi livelli di gioco e l'opzione per la dimostrazione (Spectrum contro se stesso) completano questo divertente gioco, che può essere salvato e reso autopartente con il comando SAVE "FAGIOLI" LINE 1.

```
  2 REM *** FAGIOLI ***
  5 PAPER 5: INK 9: BORDER 1:
     CLS
 10 GO SUB 9000
 20 GO SUB 5000
 30 INPUT ; FLASH 1;"Vuoi inizi
    are per  primo ? (S/N)";x$
 35 LET c=6: GO SUB 8000
 40 IF x$="s" OR x$="S" THEN
     GO TO 200
 50 GO SUB 210: GO TO 400
200 REM situazione iniziale
205 GO SUB 210: GO TO 300
210 INK 9: BRIGHT 1
220 FOR J=1 TO 7
230 PRINT AT 7,((4*J)-3);"  "
240 IF A(15-J)>0 THEN  PRINT
    AT 7,((4*J)-3);A(15-J)
250 NEXT J
260 FOR J=1 TO 7
265 PRINT AT 14,(1+(4*J));"  "
270 IF A(J)>0 THEN  PRINT AT 14
    ,(1+(4*J));A(J)
280 NEXT J
290 RETURN
300 LET h=0: FOR x=1 TO 6:
     LET h=h+A(x): NEXT x: IF h
    =0 THEN  LET c=1: GO SUB 10
    00: GO TO 400
305 IF z=6 THEN  GO SUB 750:
     GO TO 340
310 INPUT ; FLASH 1;"Inserisci
    numero coppa (1-6)";c
330 IF c=0 THEN  GO SUB 9998:
     RUN
334 IF c>6 OR c<1 THEN  GO TO 3
    00
335 PRINT AT 20,0;"Hai mosso la
     coppa numero ";c;"      "
340 GO SUB 1000
350 GO SUB 210
400 REM Mossa Spectrum
401 IF z=1 OR z=6 THEN  GO TO 7
    00
402 IF z=2 THEN  GO TO 600
403 IF z=3 THEN  GO TO 408
404 IF z=4 THEN  GO TO 800
405 IF z=5 THEN  GO TO 900
408 REM  Livello 3
409 FOR J=1 TO 6
410 IF A(14-J)<>0 THEN
     GO TO 440
420 NEXT J
430 GO TO 460
440 LET c=14-J
445 PAUSE 50: PRINT AT 21,0;"Sp
    ectrum muove la coppa numer
    o "; FLASH 1;7-J: PAUSE 100
    : FOR u=20 TO 21: PRINT
    AT u,0;"
                          ": NEXT u
450 GO SUB 1000
460 LET T=0: FOR X=1 TO 6:
     LET T=T+A(X): NEXT X: IF T
    =0 AND A(7)>24 THEN  CLS :
     PRINT AT 4,1; INVERSE 1;"F
     A G I O L I"; INVERSE 0;
    TAB 20;"Livello ";z;AT 10,7
    ; FLASH 1;"HAI VINTO  ";A(7
    );" A ";48-A(7): GO TO 500
461 LET T=0: FOR X=8 TO 13:
     LET T=T+A(X): NEXT X: IF T
    =0 AND A(14)>24 THEN  CLS :
     PRINT AT 4,1; INVERSE 1;"F
     A G I O L I"; INVERSE 0;
    TAB 20;"Livello ";z;AT 10,8
    ; FLASH 1;"HO VINTO ";A(14)
    ;" A ";48-A(14): GO TO 500
462 IF A(7)+A(14)=48 THEN
     CLS : PRINT AT 4,1;
     INVERSE 1;"F A G I O L I";
     INVERSE 0;TAB 20;"Livello
    ";z;AT 10,9; FLASH 1;"PARTI
    TA PATTA": GO TO 500
470 GO TO 200
499 STOP
500 INPUT ; FLASH 1;"Premi  ENT
    ER  per giocare ancora";x$:
     GO SUB 9998: RUN
600 REM Livello 2
605 LET H=0
610 FOR J=1 TO 6
612 IF A(14-J)=J THEN  GO TO 44
    0
615 IF A(14-J)>H THEN  LET H=A(
    14-J)
620 NEXT J
630 FOR J=1 TO 6
635 IF A(14-J)=H THEN  GO TO 44
    0
640 NEXT J
650 STOP
700 REM Livello 1
705 LET H=0
710 FOR J=1 TO 6
712 IF (A(14-J)+(14-J))>=14
     THEN  GO TO 440
715 IF A(14-J)>H THEN  LET H=A(
    14-J)
720 NEXT J
730 FOR J=1 TO 6
735 IF A(14-J)=H THEN  GO TO 44
```

```
     0
 740 NEXT J
 745 STOP
 750 REM movimento automatico
 760 FOR c=6 TO 1 STEP -1
 762 IF A(c)+c>=7 THEN  GO TO 79
     5
 770 NEXT c
 780 FOR c=1 TO 6
 785 IF A(c)>0 THEN  GO TO 795
 790 NEXT c
 795 PRINT AT 20,0;"Hai mosso la
      coppa numero ";c;"      "
 799 RETURN
 800 REM Livello 4
 810 LET J=INT (RND*6)+1
 820 IF A(14-J)<>0 THEN
      GO TO 440
 830 LET h=0: FOR x=1 TO 6:
      LET h=h+A(14-x): NEXT x
 840 IF h>0 THEN  GO TO 810
 850 GO TO 440
 900 REM Livello 5
 910 LET J=c
 920 GO TO 820
1000 REM movimento coppa prescel
     ta
1001 IF A(c)=0 THEN  RETURN
1005 GO SUB 8000
1010 FOR J=c+1 TO A(c)+c
1020 LET K=J
1030 IF J>14 THEN  LET K=J-14
1040 LET A(K)=A(K)+1
1050 NEXT J
1060 LET A(c)=0
1070 IF NOT A(K)=1 OR NOT K=7
      OR NOT K=14 THEN  RETURN
1080 LET A(K)=A(K)+A(14-K)
1090 LET A(14-K)=0
1100 RETURN
5000 REM quadrante
5005 CLS
5010 PRINT AT 1,1; INVERSE 1;"F
     A G I O L I"; INVERSE 0;
     TAB 20;"livello ";Z
5015 GO SUB 6000
5020 PRINT AT 4,1; INK 1;
      BRIGHT 1;"TOT  6   5   4
      3   2   1  "
5025 PRINT AT 9,23;"Spectrum"
5030 LET a$="A  DA  DA  DA  DA
     DA  DA  D"
5035 LET b$="B  FB  FB  FB  FB
     FB  FB  F"
5040 LET c$="C  EC  EC  EC  EC
     EC  EC  E"
5050 PRINT AT 6,0; INK 7;
      BRIGHT 1;a$;AT 7,0;b$;AT 8
     ,0;c$;AT 13,4;a$;AT 14,4;b$
     ;AT 15,4;c$
5060 PRINT AT 17,0;; INK 1;
      BRIGHT 1;"COPPA 1   2   3
       4   5   6  TOT"
5090 DIM A(14)
5100 FOR J=1 TO 14
5110 IF J=7 OR J=14 THEN
      GO TO 5130
5120 LET A(J)=4
5130 NEXT J
5999 RETURN
6000 REM grafica
6010 FOR f=0 TO 6: FOR g=0 TO 7:
      READ a: POKE USR CHR$ (144
     +f)+g,a: NEXT g: NEXT f
6020 DATA 96,144,16,16,16,16,16,
     16
6030 DATA 16,16,16,16,16,16,16,1
     6
6040 DATA 16,16,16,16,16,16,8,7
6050 DATA 6,9,8,8,8,8,8,8
6060 DATA 8,8,8,8,8,8,16,224
6070 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
6080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255
6090 RETURN
8000 REM suono
8010 BEEP .1,(c*3)-4: BEEP .1,c*
     3: BEEP .1,(c*3)+4
8020 RETURN
9000 REM livello di gioco
9010 CLS
9020 PRINT AT 13,0; FLASH 1;"INS
     ERISCI IL LIVELLO DI GIOCO"

9030 PRINT AT 16,3;"1 = DIFFICIL
     E"
9040 PRINT AT 17,3;"2 = FACILE"
9050 PRINT AT 18,3;"3 = ANCOR PI
     U' FACILE"
9055 PRINT AT 19,3;"4 = SCONFIGG
     I LA SCIMMIA"
9057 PRINT AT 20,3;"5 = SCONFIGG
     I LO ZOMBIE"
9058 PRINT AT 21,3;"6 = DIMOSTRA
     ZIONE"
9060 INPUT z
9064 IF z<1 OR z>6 THEN  GO TO 9
     000
9068 LET c=z: GO SUB 8000
9070 RETURN
9950 CLS
9960 CLEAR
9980 SAVE "FAGIOLI" LINE 1
9998 BORDER 7: PAPER 7: BRIGHT 0
     : INK 0: CLS
9999 RETURN
```

Testo

'TESTO' è un programma realizzato per redigere testi e note di qualsiasi tipo sullo Spectrum 48K. Oltre a consentire la composizione vera e propria del testo (cui sono riservate 160 linee di 32 caratteri ciascuna), il programma prevede la stampa del testo inserito dall'utente tramite stampante, la sua registrazione su nastro, nonché la necessaria funzione di editing, vale a dire la correzione di linee di testo sbagliate.
Il programma permette dunque di memorizzare appunti, notizie, o quanto altro potete trovare utile: ricordatevi però che per richiamare da nastro un testo è necessario che il programma qui presentato sia in memoria. Salvatelo su nastro con SAVE ''TESTO'.

```
   1 REM ** GESTIONE DI TESTI **

   4 LET C=1
   5 LET X=0: LET B=0: LET G=900
     0: DIM A(3)
   6 DIM T$(161,32)
   7 CLS
  10 FOR F=1 TO 3
  20 GO SUB G
  30 PRINT AT 10,3;" INPUT :  CO
     LORE ";A$
  40 LET G=G+2
  50 INPUT A(F)
  55 CLS
  60 NEXT F
  70 BORDER A(1): PAPER A(2):
      INK A(3)
  80 CLS
 150 CLS
 200 REM OPZIONI
 205 CLS : PRINT AT 1,0;"INSERIS
     CI IL NUMERO DELL'OPZIONE"
 210 PRINT AT 5,0;"OPZIONE 1";
     TAB 11;"INSERIMENTO TESTO"
 215 PRINT
 220 PRINT "OPZIONE 2";TAB 11;"S
     TAMPA TESTO"
 225 PRINT
 230 PRINT "OPZIONE 3";TAB 11;"R
     EGISTRAZIONE TESTO"
 235 PRINT
 240 PRINT "OPZIONE 4";TAB 11;"C
     ARICAMENTO TESTO"
 245 PRINT
 250 PRINT "OPZIONE 5";TAB 11;"C
     ORREZIONE TESTO"
 255 PRINT
 270 PRINT "OPZIONE 6";TAB 11;"U
     SCITA DAL PROGRAMMA"
 275 PRINT : PRINT "OPZIONE 7";
     TAB 11;"TESTO SULLO SCHERMO
     "
 280 IF INKEY$<>"" THEN
      GO TO 280
 290 IF INKEY$="" THEN  GO TO 2
     0
 300 IF INKEY$="1" THEN  GO TO 1
     000
 310 IF INKEY$="2" THEN  GO TO 2
     000
 330 IF INKEY$="3" THEN  GO TO 3
     000
 340 IF INKEY$="4" THEN  GO TO 4
     000
 350 IF INKEY$="5" THEN  GO TO 5
     000
 360 IF INKEY$="6" THEN  GO TO 6
     000
 365 IF INKEY$="7" THEN  GO TO 7
     00
 370 GO TO 290
 700 REM STAMPA TESTO SU SCHERMO
 705 CLS
 710 GO SUB 8000
 720 FOR F=1 TO X
 730 PRINT T$(F)
 740 NEXT F
 742 PRINT '''
 745 PRINT "PREMI UN TASTO PER C
     ONTINUARE": PAUSE 0
 750 GO TO 200
1000 REM ROUTINE INSERIMENTO TES
     TO
1001 CLS
1002 GO SUB 9100
1003 GO SUB 8000
1004 FOR F=1 TO X: PRINT T$(F):
      NEXT F
1009 IF C=161 THEN  LET T$(C)="E
     ND
         ": PRINT "FINE ARCHIVIO
     ": PAUSE 50: GO TO 200
1010 INPUT "per uscire scrivi EN
```

```
     D ";T$(C)
1020 IF T$(C)="END
                        " OR T$(C)="
     end
           " THEN  GO TO 200
1030 PRINT T$(C)
1040 LET C=C+1
1050 GO TO 1009
2000 REM  ROUTINE PER STAMPANTE
2050 GO SUB 8000
2100 FOR F=1 TO X
2110 LPRINT T$(F)
2115 NEXT F
2120 GO TO 200
3000 REM ROUTINE SALVA TESTO
3010 CLS : PRINT AT 10,0;" INSER
     ISCI IL NOME DEL TESTO"
3020 INPUT S$
3030 SAVE S$ DATA T$()
3040 GO TO 200
4000 REM ROUTINE CARICA TESTO
4010 CLS : PRINT AT 10,0;" INSER
     ISCI IL NOME DEL TESTO"
4020 INPUT S$
4025 PRINT '"FAI PARTIRE IL NAST
     RO"
4030 LOAD S$ DATA T$()
4035 PRINT '"FERMA IL NASTRO"
4040 GO TO 200
5000 REM ROUTINE DI CORREZIONE
5001 CLS
5010 GO SUB 8000
5020 PRINT "PER CORREGGERE  L'UL
     TIMA  LINEA,PREMI 0"
5025 PRINT
5030 FOR F=1 TO X
5040 IF T$(F)="END
                        " OR T$(F)="
     end
           " THEN  GO TO 200
5050 PRINT T$(F): POKE 23692,255

5060 PAUSE 150
5070 IF LEN INKEY$=0 THEN
      NEXT F: GO TO 200
5080 CLS : PRINT "PREMI IL TASTO
      APPROPRIATO"
5090 PRINT : PRINT "1 CONTINUA"
5100 PRINT : PRINT "2 CORREGGI Q
     UESTA LINEA"
5110 PRINT : PRINT "3 UNA LINEA
     SOPRA"
5120 PRINT : PRINT "4 UNA LINEA
     SOTTO"
5125 PRINT AT 19,0;T$(F)
5130 IF INKEY$<>"" THEN
      GO TO 5130
5140 IF INKEY$="" THEN  GO TO 51
     40
5150 IF INKEY$="1" THEN  CLS :
      NEXT F
5160 IF INKEY$="2" THEN  GO TO 5
     200
5170 IF INKEY$="3" THEN  LET F=F
     -1: GO TO 5125
5180 IF INKEY$="4" THEN  LET F=F
     +1: GO TO 5125
5190 GO TO 5130
5200 CLS : PRINT AT 5,0;"RISCRIV
     I  QUESTA  LINEA            IN
       MANIERA  CORRETTA"
5210 PRINT AT 16,0;T$(F)
5220 INPUT T$(F)
5225 CLS : PRINT "PER CORREGGERE
       L'ULTIMA  LINEA,PREMI 0":
      PRINT : PRINT T$(F)
5230 NEXT F
5240 GO TO 200
6000 REM ROUTINE DI USCITA  DAL
     PROGRAMMA
6010 NEW
8000 REM ROUTINE DI RICERCA
8010 FOR N=1 TO 161
8020 IF T$(N)="END   " OR T$(N)="
     end
         " THEN  LET X=N-1:
      LET T$(N)="": RETURN
8030 NEXT N
8040 RETURN
8999 GO TO 9998
9000 LET A$="BORDER"
9001 RETURN
9002 LET A$="PAPER"
9003 RETURN
9004 LET A$="INK"
9005 RETURN
9100 PRINT '"QUESTO PROGRAMMA PE
     R LA GESTIONEDI TESTI, OPER
     A COME UNA COMUNE MACCHINA
     DA SCRIVERE."''"ALLA FINE D
     I OGNI LINEA DI TESTO(32 CA
     RATTERI) PREMETE ENTER."
9130 PRINT ''''"PREMI UN TASTO P
     ER CONTINUARE"
9140 PRINT
9150 PAUSE 0
9155 CLS
9160 RETURN
```

PAPER soft

2

ritaglia e conserva ti attendono grosse sorprese!

Quattro

C64

Per giocare a "Quattro" sono necessari intuito e logica, per battersi contro il tempo e programmare una serie di mosse che vi permetta di ricostruire un disegno campione. La versione VIC richiede una espansione di memoria di almeno 3 K. Tutte le versioni richiedono l'uso di joystick.
L'obiettivo di "Quattro" consiste nel riprodurre un disegno generato dal calcolatore, usando il minor numero possibile di mosse e cercando di completare il compito nel minor tempo.
Il cursore appare in una delle caselle della scacchiera di gioco, sulla sinistra dello schermo; per cambiare il disegno che vi appare, usate il joystick per muovere il cursore nella casella desiderata, quindi premete il pulsante sul joystick. Parte del vostro disegno verrà cancellata o tracciata in base al fatto che il cursore si trovi al centro, su di un bordo o in un angolo della scacchiera. I diversi modi in cui il disegno può mutare sono mostrati sotto forma di esempi sullo schermo.
Quando siete riusciti a ricomporre il disegno campione, viene mostrato il vostro punteggio, calcolato in base al numero di mosse ed al tempo impiegato.

```
8 SR=4*(PEEK(36866)AND128)+64*(P
  EEK(36869)AND120):CO=(37888+4*
  (PEEK(36866)AND128))-SR
10 PRINT"{CLR}":POKE214,10:PRINT
   :POKE211,5:A$="QUATTRO":POKE6
   46,0
15 DF=37154:PA=37151:PB=37152
17 PRINTTAB(7);
20 FORT1=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$
   ,T1,1);:FORT=1TO200:NEXT:NEXT
   :FORT=1TO500:NEXT
30 RN=16:REM PER AVERE LA SCACCH
   IERA CASUALE CAMBIA LA RIGA 3
   0 IN RN=RND(0)*15+1
40 PRINT"{CLR}";TAB(10);"TEMPO:"

45 PRINT"{GIU'}{ 10 DES}MOSSE:";
   MO
50 PRINT"{GIU'}{ 10 DES}BORDI
   [<D>][<B>]"
53 PRINT"{GIU'}{ 10 DES}ANGOLI
   {RVS} {OFF}[<V>]{GIU'}
   { 2 SIN}[<V>]"
54 PRINT"{ 10 DES}INTERNI {SU}
   [<D>]{GIU'}{SIN}{RVS}[<F>]
   {OFF}[<V>]"
55 PRINT:POKE214,19:PRINT:POKE21
   1,0
100 GOTO140
110 FORL=1TO4:FORB=1TO4:D(L,B)=P
    EEK(C(L,B)):NEXTB:NEXTL:RETU
    RN
115 FORT=1TO500:NEXT
120 FORL=1TO4:FORB=1TO4:IFB(L,B)
    <>D(L,B)THENRETURN
130 NEXT:NEXT:SC=VAL(TI$)/16+MO/
    5:PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}":PR
    INT"{DES}COMPOSTO!{ 2 GIU'}
    "
135 PRINT"PUNTI:":PRINTINT(SC);"
    {GIU'}"
136 PRINTTAB(5)"{ 3 GIU'}ANCORA
    (S/N)?"
137 IFPEEK(197)<>41ANDPEEK(197)<
    >28THEN137
138 IFPEEK(197)=41THENRUN
139 END
140 POKE36879,24
150 FORJ=0TO8STEP2
160 FORT=SRTOSR+176STEP22:POKET+
    J,93
170 POKET+CO+J,6:NEXT:NEXT
180 FORJ=0TO8STEP2
190 FORT=SRTOSR+8:POKET+J*22,67:
    POKET+CO+J*22,6
200 NEXT:NEXT
210 FORJ=0TO8STEP2
215 FORT=SR+230TOSR+406STEP22:PO
    KET+J,93
220 POKET+CO+J,6:NEXT:NEXT
225 FORJ=0TO8STEP2
230 FORT=SR+230TOSR+238:POKET+J*
    22,67:POKET+CO+J*22,6
235 NEXT:NEXT
280 FORU=1TO4:FORT=1TO4:C(T,U)=S
    R+207+2*T+44*U:NEXTT:NEXTU
300 FORT=1TO4:A(T,1)=SR+21+2*T:A
    (T,2)=SR+65+2*T
305 A(T,3)=SR+109+2*T:A(T,4)=SR+
    153+2*T:NEXT
```

```
310 GOSUB570:X=1:Y=1:GOSUB500
315 TI$="000000"
320 POKEDF,127:GP=PEEK(PB)AND128
    :JO=-(GP=0)*4:POKEDF,255:GP=
    PEEK(PA):IFJOTHEN340
321 JO=-((GPAND8)=0)*2:IFJOTHEN3
    40
322 JO=-((GPAND4)=0):IFJOTHEN340

324 JO=-((GPAND16)=0)*3
325 IFJO=0THENJO=5
340 ONJOGOSUB390,410,450,430,470

350 IF-((GPAND32)=0)=0THEN375
360 GOSUB910:MO=MO+1
370 GP=PEEK(PA):IF-((GPAND32)=0)
    =1THEN370:GOSUB110:GOSUB120
375 PRINT"{HOME}";TAB(16);RIGHT$
    (TI$,5);"{ 2 GIU'}{ 4 SIN}";
    MO
380 GOTO320
390 IFY-1<=0THEN480
400 Y=Y-1:GOSUB500:RETURN
410 IFY+1=5THEN480
420 Y=Y+1:GOSUB500:RETURN
430 IFX+1=5THEN480
440 X=X+1:GOSUB500:RETURN
450 IFX-1<=0THEN480
460 X=X-1:GOSUB500:RETURN
470 GOSUB500:RETURN
480 RETURN
490 GOTO320
500 P1=PEEK(A(X,Y))
510 POKEA(X,Y),81
520 POKEA(X,Y)+CO,2:FORT=1TO50:N
    EXT
530 POKEA(X,Y),P1
535 P1=0
540 GOSUB110:GOSUB120:RETURN
570 WE=INT(RND(0)*8)+1:FORJ=1TOW
    E*RN:READQ:NEXT
580 FORY=1TO4:FORX=1TO4:READQ:IF
    Q=0THEN600
590 GOSUB610
600 NEXTX:NEXTY:GOSUB640:GOSUB68
    0:RETURN
610 POKEA(X,Y),86
620 POKEA(X,Y)+CO,2
630 GOSUB110,120:RETURN
640 FORX=1TO4:FORY=1TO4:B(X,Y)=P
    EEK(A(X,Y))
,670 NEXTY:NEXTX:RETURN
680 FORY=1TO4:FORX=1TO4:READP
690 IFPTHENPOKEC(X,Y),86:POKEC(X
    ,Y)+CO,0
700 NEXTX:NEXTY:RETURN
710 DATA1,1,1,1, 1,0,0,1, 1,0,0,
    1, 1,1,1,1
720 DATA0,0,0,0, 0,1,1,0, 0,1,1,
    0, 0,0,0,0
730 DATA0,1,1,0, 1,0,0,1, 1,0,0,
    1, 0,1,1,0
740 DATA1,1,1,1, 1,1,1,1, 1,1,1,
    1, 1,1,1,1
750 DATA1,0,0,1, 0,1,1,0, 0,1,1,
    0, 1,0,0,1
760 DATA1,1,1,1, 0,0,0,0, 0,0,0,
    0, 1,1,1,1
770 DATA0,0,0,1, 0,0,0,1, 0,0,0,
    1, 0,0,0,1
775 DATA1,0,0,1, 0,0,0,0, 0,0,0,
    0, 1,0,0,1
780 DATA0,0,0,0, 0,0,0,0, 0,0,0,
    0, 0,0,0,0
790 DATA0,0,0,0, 1,0,0,1, 1,0,0,
    1, 0,0,0,0
800 REM INVERSO
810 POKEA(C,D),118-PEEK(A(C,D))
830 POKEA(C,D)+CO,2
840 P1=0
860 RETURN
870 REM INIZIALIZZA I PUNTATORI
    AI REGISTRI DATI
910 REM  QUALE  CAMBIARE
920 IFX+Y<>2THEN950
930 FORC=2TO3:D=1:GOSUB810:NEXT:
    FORD=1TO3:C=1:GOSUB810:NEXT
940 D=2:C=2:GQSUB810:RETURN
950 IFX+Y<>8THEN980
960 FORC=3TO2STEP-1:D=4:GOSUB810
    :NEXT:FORD=4TO2STEP-1:C=4:GO
    SUB810:NEXT
970 D=3:C=3:GOSUB810:RETURN
980 IFX+Y<>5THEN1020
990 IFX<>4THEN1020
1000 FORC=3TO2STEP-1:D=1:GOSUB81
     0:NEXT:FORD=1TO3:C=4:GOSUB8
     10:NEXT
1010 D=2:C=3:GOSUB810:RETURN
1020 IFX+Y<>5THEN1060
1030 IFX<>1THEN1060
1040 FORC=2TO3:D=4:GOSUB810:NEXT
     :FORD=4TO2STEP-1:C=1:GOSUB8
     10:NEXT
1050 D=3:C=2:GOSUB810:RETURN
1060 REM CONTROLLO BORDI
1070 IF(X>1ANDX<4)AND(Y=1ORY=4)T
     HENC=X-1:D=Y:GOSUB810:C=X+1
     :GOSUB810:GOSUB1100
1080 IF(Y>1ANDY<4)AND(X=1ORX=4)T
     HEND=Y-1:C=X:GOSUB810:D=Y+1
     :GOSUB810:GOSUB1100
1090 GOTO1160
1100 IFY=1THEND=Y+1:C=X:GOSUB810
1110 IFY=4THEND=Y-1:C=X:GOSUB810
1120 IFX=4THENC=X-1:D=Y:GOSUB810

1130 IFX=1THENC=X+1:D=Y:GOSUB810

1140 RETURN
1150 REM CONTROLLO INTERNI
1160 IF(X=1)OR(Y=1)OR(Y=4)OR(X=4
     )THEN1200
```

```
1170 D=Y+1:C=X:GOSUB810:C=X-1:D=
     Y:GOSUB810
1180 D=Y-1:C=X:GOSUB810:C=X+1:D=
     Y:GOSUB810
1190 C=X:D=Y:GOSUB810
1200 RETURN
```

Programma di UTILITY

C64

Tastiera-64

Questo potrebbe essere l'ultimo programma da voi battuto nella maniera tradizionale! Tastiera-64 e VIC-Tastiera vi permettono di ottenere un'intera istruzione BASIC premendo un solo tasto contemporaneamente allo SHIFT. VIC-Tastiera funziona su versioni prive di espansione o con espansione di memoria da 3 K. Qualsiasi altra memoria aggiuntiva deve essere rimossa o disabilitata per utilizzare questo programma ausiliario.
Tastiera-64 e VIC-Tastiera rendono la copiatura dei programmi particolarmente lunghi più veloci e più facile. Ad esempio, premendo SHIFT-K si ottiene GOSUB, SHIFT-N dà NEXT mentre SHIFT-T genera un TAB corredato addirittura dalla parentesi aperta!
Per usare Tastiera-64, digitare il programma, registrarlo e mandarlo in esecuzione. Se avete commesso errori nel copiare le frasi DATA, sarà il programma stesso ad avvertirvi. Per mettere in funzione il programma ausiliario battere SYS52557. Se desiderate disattivarlo, battete una seconda volta SYS52557. Potete anche disattivarlo premendo contemporaneamente RUN/STOP e RESTORE. Tastiera-64 rimarrà in memoria finché non spegnerete il calcolatore.
Se battete una lettera maiuscola all'interno degli apici, il programma darà un normale carattere grafico od una lettera maiuscola invece di una parola chiave BASIC.

Parole-chiave BASIC

A ASC
B STEP
C CHR$
D DIM
E END
F FOR
G GET
H STOP
I INPUT
J GOTO
N NEXT
O OPEN
P POKE
Q PEEK
R RIGHT$
S STR$
T TAB(
U USR
V VAL
W DATA
K GOSUB
L LEFT$
M MID$
X READ
Y RESTORE
Z SYS

```
10 PRINT"{CLR} TASTIERA-64"
20 FORI=52557TO52739
30 READA:X=X+A:POKEI,A
40 NEXTI
50 IFX<>24016THENPRINT"C'E' UN E
   RRORE NELLE TUE FRASI DATA":S
   TOP
60 PRINT"PER ATTIVARE IL PROGRAM
   MA SYS52557":END
80 DATA120,173,20,3,72
90 DATA173,21,3,72,173
100 DATA116,205,208,2,169
110 DATA118,141,20,3,173
120 DATA117,205,208,2,169
130 DATA205,141,21,3,104
140 DATA141,117,205,104,141
```

```
150 DATA116,205,88,96,0
160 DATA0,72,138,72,152
170 DATA72,165,215,72,165
180 DATA212,240,4,104,76
190 DATA221,205,104,201,193
200 DATA144,82,201,219,176
210 DATA78,56,233,193,170
220 DATA189,229,205,162,0
230 DATA134,198,170,160,158
240 DATA132,34,160,160,132
250 DATA35,160,0,10,240
260 DATA16,202,16,12,230
270 DATA34,208,2,230,35
280 DATA177,34,16,246,48
290 DATA241,200,177,34,48
300 DATA17,8,142,255,205
310 DATA230,198,166,198,157
320 DATA119,2,174,255,205
330 DATA40,208,234,230,198
340 DATA166,198,41,127,157
350 DATA119,2,169,20,141
360 DATA119,2,230,198,104
370 DATA168,104,170,104,76
380 DATA49,234,198,169,199
390 DATA134,128,129,161,144
400 DATA133,137,141,200,202
410 DATA130,159,151,194,201
420 DATA196,163,183,197,131
430 DATA135,140,158,127,0
440 DATA0,0,255,255,255
```

Aspettiamo i tuoi lavori migliori!

VIC 20

Gotcha!

Joystick

"Gotcha!" non vi darà un attimo di respiro mentre andrete a caccia di dollari, cercando di evitare il temutissimo Esattore.
Ideato in origine per il VIC in versione base (privo di espansione di memoria), ne è stata in seguito ottenuta una versione per il C64. Si richiede l'uso del joystick.
Nella versione per il 64, inserite la presa del joystick nella porta di controllo n. 2.

```
1 GOTO56
2 K=INT(.5+(ME-7767)/44):J=0:ET=
  K*44+7767:CH=-1:E1=2:IFRND(1)<
  .5THENET=ET-21:CH=1:E1=3
3 IFPEEK(ME)=36THENGOSUB50
4 IFPEEK(ET)=36THENIT=IT+1
5 IFME<7702THENME=ME+22
6 IFME>8163THENME=ME-22
7 POKEOM,32:POKEME,M1:POKEME+307
  20,7
8 IFPEEK(ET)=M1THEN52
9 POKEOT,32:POKEET+30720,2:POKEE
  T,E1
10 IFIT=>(30+RD*10)THENPRINT"
   {CLR}":RD=RD+1:MT=0:OM=0:OT=0
   :GOTO72
11 POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128:J
   0=-(P=0)
12 POKEED,255:P=PEEK(P1):J1=-((P
   AND8)=0):J2=-((PAND16)=0):J3=
   -((PAND4)=0)
13 IFJ0THENDX=1:M1=1
14 IFJ1THENDY=22
15 IFJ2THENDX=-1:M1=0
16 IFJ3THENDY=-22
17 OM=ME:ME=ME+DX+DY:DY=0:DX=0
18 IFME<7702THENME=ME+22
19 IFME>8146THENME=ME-22
20 IFPEEK(ME)<>32ANDPEEK(ME)<>36
   THENME=OM
21 OT=ET:ET=ET+CH:J=J+1:IFJ=>22T
   HEN2
22 GOTO3
```

```
23 POKE36879,8:PRINT"{CLR}{RVS}
   {WHT}PUNTI{OFF}"SC:IFRD=0THEN
   41
24 IFRD<19THENGOTO26
25 POKE36869,240:PRINT"{CLR}CE L
   'HAI FATTA!!!!":GOTO25
26 UR$="E F":UL$="H G"
27 POKE36879,8:PRINT:FORT=1TO10:
   PRINT"{PUR}DDDDDDDDDDDDDDDD
   DDDD":NEXT
28 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}":OV$="
   { 8 DES}":AP$=""
29 FORT=1TO4:PRINTOV$UR$AP$UL$
30 AP$=AP$+"{ 4 DES}":OV$=OV$+"
   { 2 SIN}":NEXT
31 AP$=AP$+"{ 4 SIN}":OV$=OV$+"
   { 2 DES}"
32 FORT=1TO4:PRINTOV$UL$AP$UR$
33 AP$=AP$+"{ 4 SIN}":OV$=OV$+"
   { 2 DES}":NEXT
34 FORT=1TO30+(RD*10)
35 SP=RND(1)*398+7744
36 IFPEEK(SP)=32THENPOKESP,36:PO
   KESP+30720,5:GOTO38
37 GOTO35
38 NEXT
39 DD=37154:P1=37151:P2=37152:ME
   =7932:V=36878:S=36875:IT=0
40 FORT=225TO177STEP-4:POKES,T:F
   ORTT=30TO0STEP-1:POKEV,TT/2:N
   EXTTT:NEXT:GOTO2
41 PRINT"{RED}{HOME}{ 4 GIU'}
   { 10 SPAZI}FH"
42 PRINT"{GIU'}{ 8 SPAZI}FDDDDH"

43 PRINT"{GIU'}{ 6 SPAZI}FDDDDDD
   DDH"
44 PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}FDDDDDD
   DDDDDDH"
45 PRINT"{GIU'}{ 4 SPAZI}GDDDDDD
   DDDDDDE"
46 PRINT"{GIU'}{ 6 SPAZI}GDDDDDD
   DDE"
47 PRINT"{GIU'}{ 8 SPAZI}GDDDDE"

48 PRINT"{GIU'}{ 10 SPAZI}GE"
49 GOTO34
50 POKES,235:FORT=1TO5:POKEV,3*T
   :NEXT:POKEV,0:IT=IT+1:SC=SC+1
   0*(1+RD)
51 PRINT"{HOME}{RVS}{WHT}PUNTI
   {OFF}"SC:RETURN
52 PRINT"{CLR}{RVS}{WHT}
   { 8 SPAZI}GOTCHA!!"
53 POKES,0:POKEV,15:FORT=200TO24
   0:POKES-1,T:NEXT:FORT=1TO50:N
   EXT
54 FORT=240TO126STEP-1:POKES-1,T
   :NEXT:POKEV,0
55 RD=0:OM=0:OT=0:FL=1:GOTO70
56 PRINT"{CLR}{ 2 DES}{ 8 GIU'}
   ASPETTA UN ISTANTE":POKE56,28
   :POKE52,28:CLR
57 FORI=0TO511:POKE7168+I,PEEK(3
   2768+I):NEXTI
58 READX:IFX<0THEN65
59 FORI=XTOX+7:READJ:POKEI,J:NEX
   TI:GOTO58
60 DATA7168,48,18,156,120,24,40,
   36,34,7176,24,81,58,28,24,20,
   36,68
61 DATA7184,60,230,126,30,30,30,
   254,124,7192,60,103,126,120,1
   20,120,127,62
62 DATA7200,255,255,255,255,255,
   255,255,255,7208,255,254,252,
   248
63 DATA240,224,192,28,7216,1,3,7
   ,15,31,63,127,255
64 DATA7224,255,127,63,31,15,7,3
   ,1,7232,28,192,224,240,248,25
   2,254,255,-1
65 POKE36869,255:POKE36879,110:P
   RINT"{YEL}{CLR}{ 6 GIU'}
   { 7 SPAZI}{RVS}GOTCHA!!"
66 PRINT"{HOME}{RVS}USANDO IL JO
   YSTICK{ 4 SPAZI}RACCOGLI QUAN
   TI PIU'{ 2 SPAZI}SOLDI PUOI S
   ENZA"
67 PRINT"{RVS}ESSERE PRESO DA
   {OFF}{RED}C{RVS}{YEL}."
68 PRINT"{RVS}TU SEI {OFF}{YEL}A
   {RVS}. IL NUMERO ED IL VALORE
    DI {GRN}${YEL} SI{ 4 SPAZI}
   INCREMENTANO AD OGNI"
69 PRINT"{RVS}ROUND."
70 PRINT"{RVS}{ 2 GIU'}PUNTI"SC:
   PRINT"{RVS}{GIU'}RECORD"HS:IF
   SC>HSTHENHS=SC:GOSUB78
71 IFRD=0THENSC=0
72 FORT=1TO500:NEXTT:PRINT"{RVS}
   { 2 GIU'}PREMI IL PULSANTE PE
   R":PRINT"{RVS}GIOCARE";
73 IFFL=1THENPRINT"{RVS} ANCORA,
    Q PER ABBANDONARE"
74 P=PEEK(37151):FB=-((PAND32)=0
   )
75 IFPEEK(197)=48THENPOKE198,0:S
   YS4096
76 IFFB=0THEN74
77 FL=0:GOTO23
78 FORT=1TO1000:NEXT:FORCT=1TO3:
   PRINT"{RVS}{ 2 GIU'}
   { 2 SPAZI}NUOVO RECORD!!"
79 POKEV,15:FORT=190TO245:POKES-
   1,T:NEXTT:FORTT=1TO200:NEXTTT
   :POKES-1,0:NEXTCT
80 RETURN
```

C'è da fare una correzione al programma che è sul N°5
Il Programma

Circo

Joystick

Ideato in origine per il VIC privo di espansione di memoria, "Circo" è un gioco di abilità che vi appassionerà. Ne viene presentata anche una versione per il Commodore C-64. Sono necessari i joystick.
Il vostro compito consiste nel rimuovere i grappoli di palloncini intrappolati sotto il tendone catapultando in aria i clown, in modo che possano farli scoppiare. Ogni fila di palloncini ha un differente punteggio. I blu della fila inferiore valgono 50 punti ciascuno, i verdi della fila centrale 75 e i rossi della fila superiore 100.
Ogni volta che riuscite a far saltare un clown sul vostro bilico, ottenete 5 punti.
"Circo" è un programma in due parti (per la versione VIC di base). Il primo programma contiene i dati necessari per la costruzione dei caratteri speciali e le istruzioni di gioco. Dopo averlo mandato in esecuzione (RUN), si cancellerà automaticamente, quindi assicuratevi di averne registrato una copia prima di mandarlo in RUN. Il secondo programma contiene il gioco. Dovete caricare il secondo programma (LOAD) e mandarlo in esecuzione (RUN) dopo il primo, poiché il primo programma costituisce i caratteri grafici speciali utilizzati dal secondo.

programma I

```
20 PRINT"{CLR}{ 8 GIU'}
   { 8 SPAZI}{RED}C{CYN}I{PUR}R
   {GRN}C{BLU}O{BLK}":C=0
30 PRINT"{GIU'}{ 3 DES}ATTENDERE
    PREGO...":GOTO50000
40 GOSUB1000
45 POKE36869,255
50 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}
   { 8 DES}{BLK}CIRCO"
60 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}
   { 6 DES}#########":PRINT"
   { 3 GIU'}{ 6 DES}#########"
70 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}
   { 6 DES}#{GIU'}{SIN}#{GIU'}
   {SIN}#{ 2 SU}{ 7 DES}#{GIU'}
   {SIN}#{GIU'}{SIN}#"
80 GOSUB2000
85 FORT=1TO3:FORP=1TO7:S=P
90 FORI=38604TO38614:POKEI,S
100 S=S+1:IFS=1THENS=2
110 IFS>7THENS=0
120 NEXT
130 FORI=38635TO38679STEP22:POKE
    I,S
140 S=S+1:IFS=1THENS=2
150 IFS>7THENS=0
160 NEXT
170 FORI=38702TO38692STEP-1:POKE
    I,S
180 S=S+1:IFS=1THENS=2
190 IFS>7THENS=0
200 NEXT
210 FORI=38670TO38626STEP-22:POK
    EI,S
220 S=S+1:IFS=1THENS=2
230 IFS>7THENS=0
240 NEXT
250 NEXTP,T
252 GOSUB1000:PRINT"{CLR}
    { 9 GIU'}";
253 POKE36869,240:PRINT"{DES}VUO
    I LE ISTRUZIONI":PRINT"{DES}
    (S/N)?";:GOSUB2000
254 GETA$:IFA$=""THEN254
255 IFA$="S"THEN260
256 IFA$="N"THEN990
257 GOTO254
260 GOSUB1000
270 PRINTCHR$(14)"{CLR}{GIU'}QUE
    STO E' IL GIOCO DELCIRCO."
280 PRINT"{GIU'}LO SCOPO DEL GIO
    CO{ 3 SPAZI}{DES}CONSISTE NE
    L FAR SCOP-PIARE TUTTI I PAL
    LON- CINI."
290 PRINT"CIO' E' POSSIBILE MUO-
    VENDO IL JOYSTICK A"
300 PRINT"SINISTRA ED A DESTRA
    { 2 SPAZI}IN MODO DA PRENDER
    E ALVOLO IL CLOWN."
305 PRINT"ALL'INIZIO PREMERE IL
    PULSANTE{SPAZI}DI SPARO PER
    DARE IL VIA."
310 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}{RVS}
    PREMI QUALSIASI TASTO"
320 GOSUB2000
330 GETA$:IFA$=""THEN330
340 GOSUB1000
```

```
350 PRINT"{CLR}{GIU'}TUTTI I BLO
    CCHI A QUA-DRI FANNO RIMBALZ
    ARE{ 2 SPAZI}IL VOSTRO GIOCA
    TORE."
360 PRINT"{GIU'}OGNI 2000 PUNTI
    VERRA'CONCESSO UN CLOWN IN
    { 2 SPAZI}PIU'."
370 PRINT"{GIU'}ANCHE IL BLOCCO
    MOBILEPERMETTERA' AL VOSTRO
    GIOCATORE DI RIMBALZA-";
375 PRINT"RE."
380 PRINT"{HOME}{ 22 GIU'}{RVS}
    PREMI QUALSIASI TASTO{OFF}"
385 GOSUB2000
390 GETA$:IFA$=""THEN390
400 GOSUB1000
410 PRINT"{CLR}{GIU'}DOVETE FAR
    ATTENZIONE AL PALLONCINO DI
    COLO-RE DIVERSO DELLA RIGA"
420 PRINT"SUPERIORE. QUANDO E'
    { 2 SPAZI}NERO SCOPPIERA' IN
    "
430 PRINT"FACCIA AL VOSTRO GIO-
    CATORE. QUANDO E'{ 5 SPAZI}
    GIALLO, VI DARA' 250"
440 PRINT"PUNTI."
940 PRINT"{ 2 GIU'}BUONA{SPAZI}
    FORTUNA!!!"
950 PRINT"{HOME}{ 22 GIU'}{RVS}
    PREMI QUALSIASI TASTO{OFF}"
960 GOSUB2000
970 GETA$:IFA$=""THEN970
980 GOSUB1000:PRINT"{CLR}":GOSUB
    2000
990 SYS64802
1000 FORI=46TO0STEP-2:POKE36883,
     I:FORT=1TO40:NEXT:NEXT:RETU
     RN
2000 FORI=0TO46STEP2:POKE36883,I
     :FORT=1TO40:NEXT:NEXT:RETUR
     N
50000 X=PEEK(56)-2:POKE52,X:POKE
      56,X:POKE51,PEEK(55):CLR
50010 CS=256*PEEK(52)+PEEK(51)
50020 FORI=CSTOCS+511:POKEI,PEEK
      (I+32768-CS):NEXT
50030 READX:IFX=-1THEN40
50040 FORI=XTOX+7:READJ:POKEI,J:
      NEXT
50050 GOTO50030
50090 DATA7448,28,62,47,63,63,12
      6,96,0
50091 DATA7456,58,58,18,124,16,5
      6,68,68
50092 DATA7464,128,64,32,16,24,2
      8,38,37
50093 DATA7472,128,64,32,16,8,4,
      2,1
50094 DATA7480,1,2,4,8,24,56,100
      ,164
50095 DATA7488,1,2,4,8,16,32,64,
      128
50096 DATA7496,0,0,0,255,24,24,3
      6,36
50097 DATA7504,0,0,0,255,0,0,0,0

50098 DATA7512,170,85,170,85,170
      ,85,170,85
50099 DATA7520,255,255,255,255,2
      55,255,255,255
50100 DATA7528,170,85,170,85,170
      ,85,170,85
50101 DATA-1
```

programma 2

```
0 POKE56,28
1 CLR:S=7834:EX=1:L=3:SC=0:DD=37
  154:P1=37151:P2=37152:POKE3687
  8,15:CL=30720
3 TC$="$ ${ 19 SPAZI}*)*"
4 TB$(1)=" &{ 22 SPAZI}%$
  { 21 SPAZI}& "
5 TB$(2)="{ 3 SPAZI}(
  { 19 SPAZI}$'{ 20 SPAZI}(
  { 2 SPAZI}"
6 SS$="{ 9 DES}{ 3 SPAZI}
  { 18 DES}{ 5 SPAZI}{ 19 DES} "

7 SC$="{ 9 DES}{GRN}###
  { 18 DES}{BLU}#####{ 19 DES}$"

8 POKE36869,255:T(1)=38:T(2)=40:
  GP$="{HOME}{ 18 GIU'}"
10 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RED}####
   ##################{GRN}######
   ###{ 3 SPAZI}##########{BLU}#
   #######{ 5 SPAZI}#########
   {BLK}"
12 FORI=16TO1STEP-1:PRINT"{HOME}
   { 3 GIU'}";:FORT=1TOI:PRINT"
   {GIU'}";:NEXT:PRINTSC$
14 FORY=1TO75:NEXT:PRINT"{HOME}
   { 3 GIU'}";:FORT=1TOI:PRINT"
   {GIU'}";:NEXT:PRINTSS$
15 NEXT
16 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RED}####
   ###################{GRN}######
   ################{BLU}########
   ##############{BLK}"
17 PRINT"{HOME}{GIU'}+++++++++++
   +++++++++++"
18 PRINT"{HOME}{ 21 GIU'},,,,,,,
   ,,,,,,,,,,,,,,,";
19 TT=1:D=-1:AO=22:MP=7800:MC=38
   520:TP=9:BA=66:Z=0
20 W=INT(RND(1)*21)+7724
21 PRINTGP$;TAB(TP);TB$(TT)
22 PRINT"{HOME}{ 16 GIU'}-----
   { 12 SPAZI}-----"
23 PRINT"{HOME} PUNTI=";SC:PRINT
   "{HOME}{ 14 DES}CLOWN=";L
```

```
24 POKEMP,36:POKEMC,0
25 GOSUB88:IFFBTHEN27
26 GOTO25
27 GOSUB88:U=INT(RND(1)*10)
29 IFZ=0ANDU>8THENZ=7:GOTO31
30 IFZ=7ANDU>7THENZ=0:GOTO31
31 IFPEEK(W)=35THENPOKEW+CL,Z
32 OS=S:S=S+1:IFS>7855THENS=7834
33 POKEOS,32:POKES,43:POKES+CL,0

34 IFJ0THENTP=TP+1:IFTP>16THENTP
   =16
35 IFJ2THENTP=TP-1:IFTP<0THENTP=
   0
36 PRINTGP$;TAB(TP);TB$(TT)
37 IFD=-1THEN40
38 IFD=1THEN49
39 GOTO37
40 OP=MP:MP=MP+AO:MC=MP+CL:PM=PE
   EK(MP)
41 IF(OP-7679)/22=INT((OP-7679)/
   22)ANDAO=23THENMP=MP-22:PM=PE
   EK(MP):MC=MP+CL
42 IFPM=32THEN48
43 IFPM=35THENGOSUB67:GOTO48
44 IFPM=T(TT)THEN56
45 IFPM=43ORPM=45THENMP=OP:D=1:A
   O=INT(RND(1)*3)+21:GOTO27
46 L=L-1:IFL<=0THEN77
47 GOTO16
48 POKEOP,32:POKEMP,36:POKEMC,0:
   GOTO27
49 OP=MP:MP=MP-AO:MC=MP+30720:PM
   =PEEK(MP)
50 IF(OP-7680)/40=INT((OP-7680)/
   40)ANDAO=23THENMP=MP+22:PM=PE
   EK(MP):MC=MP+CL
51 IFPM=32THEN55
52 IFPM=35THEND=-1:GOSUB67:GOTO5
   5
53 IFPM=45THENPOKEOP,32:MP=MP-AO
   :MC=MP+CL
54 IFPM=43THENMP=OP:D=-1:AO=INT(
   RND(1)*3)+21:GOTO27
55 POKEOP,32:POKEMP,36:POKEMC,0:
   GOTO27
56 SC=SC+5:POKEOP,32:PRINTGP$;
57 PRINTTAB(TP);SPC(48)" "
58 POKE36876,140:FORT=1TO100:NEX
   T:POKE36876,0
59 PRINTGP$;TAB(TP);TC$
60 IFTT=1THENMP=8057+TP:MC=MP+CL

61 IFTT=2THENMP=8055+TP:MC=MP+CL

62 TT=TT+1:IFTT>2THENTT=1
64 D=1:PRINTGP$;TAB(TP);TB$(TT):
   AO=INT(RND(1)*3)+21
66 PRINT"{HOME} PUNTI=";SC:PRINT
   "{HOME}{ 14 DES}CLOWN=";L:GOT
   O27
67 POKE36877,140:FORT=1TO50:NEXT
   :POKE36877,0
68 IFMP=WANDC=0THENL=L-1:GOTO16
69 IFMP=WANDC=7THENSC=SC+250:GOT
   O37
70 IFMP>7723ANDMP<7746THENSC=SC+
   100
71 IFMP>7745ANDMP<7768THENSC=SC+
   75
72 IFMP>7767ANDMP<7790THENSC=SC+
   50
73 IFSC>EX*2000THENL=L+1:EX=EX+1

74 BA=BA-1:IFBA=1THEN16
75 AO=INT(RND(1)*3)+21
76 PRINT"{HOME} PUNTI=";SC:PRINT
   "{HOME}{ 14 DES}CLOWN=";L:RET
   URN
77 G$=" F I N E{ 3 SPAZI}G A R A
   "
78 FORI=2TO19STEP2
79 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}";TAB(I)
   ;MID$(G$,I,1)
80 FORT=1TO100:NEXT:NEXT:FORI=1T
   O250:NEXT
82 PRINT"PREMI IL PULSANTE PER":
   PRINT"GIOCARE. ABBASSA IL"
83 PRINT"JOYSTICK PER TERMINARE"
84 GOSUB 88
85
86
87
88
89
```



SONO IN EDICOLA



Possiedi un Sinclair Spectrum
o uno ZX81 e vuoi saperne di più?
Vuoi disporre di nuovi programmi, giochi
e idee per utilizzare al meglio il tuo piccolo gioiello?
Corri in edicola e acquista SUPERSINC per dare
una nuova carica al tuo home computer.
SUPERSINC, in edicola tutti i mesi, è la rivista nuova
e indispensabile per chi possiede un computer Sinclair.

SUPERVIC è il ''carburante''
per il tuo VIC 20 e il tuo C 64.
SUPERVIC è la nuova rivista pensata
e realizzata per utilizzare ancora
meglio il tuo personal computer.
SUPERVIC ti propone, ogni mese
giochi, utility, software tools, notizie,
prezzi. E tante idee nuove! Il pieno di software
si fà in edicola con SUPERVIC.

J.soft®

Un marchio di TechnoClub s.r.l.

Via Rosellini 12, 20124 Milano tel. 6880951 TLX 333436

...Idee nuove per il tuo personal.